Mai vechi, mai complex și mai „elastic" decît șahul, GO-ul este, se spune adesea, cel mai inteligent dintre jocurile de inteligență inventate vreodată. Incredibil de spectaculos, practicat cu aceeași plăcere de începători și avansați, cu un regulament extrem de simplu, dar cu o tactică și o strategie inepuizabile, GO-ul este pe drept cuvînt un joc al viitorului, în ciuda celor 4000 de ani ai săi. De remarcat răspîndirea acestui joc și în țara noastră (se joacă GO de prin anii '40 la Timișoara): în 1982 apărea prima rubrică de GO în revista „Știință și tehnică", în 1983 erau organizate primele cercuri, în 1984 RECOOP-CENTROCOOP a realizat excelentele jocuri de GO pe care cititorul desigur le cunoaște, iar acum iată, tot prin grija RECOOP, apare și prima carte românească dedicată jocului. O carte care își propune să-l inițieze pe cititor în tainele GO-ului: regulament, probleme, elemente de tactică și strategie, teste pentru evaluarea forței de joc, partide comentate etc. O carte pentru începători, avînd însă intenția de a-i transforma în avansați.

Lei 12,–

Gheorghe Păun

INITIERE IN GO

BUCUREȘTI 1986

CUPRINS

PREFAȚĂ LA EDIȚIA A DOUA 5

1. CUVÎNT ÎNAINTE 7
2. SCURTĂ ISTORIE A JOCULUI 10
3. ECHIPAMENTUL DE JOC 14
4. O MINI-PARTIDĂ DEMONSTRATIVĂ 17
5. REGULILE DE JOC 21
   5.1. Captură 21
   5.2. Ko 23
   5.3. Piese vii, piese moarte 27
   5.4. Zece probleme 36
   5.5. Seki 40
   5.6. Teritoriu 42
   5.7. Terminarea unei partide 44
   5.8. Ranguri și handicap 47
6. PROCEDEE SIMPLE DE CAPTURARE 52
   6.1. Scara 52
   6.2. Rețeaua 56
   6.3. Revenirea 58
   6.4. Ochi falși 59
   6.5. Alte zece probleme 61
7. ELEMENTE DE TACTICĂ 65
   7.1. Jocul la marginea tablei 65
   7.2. Jocul la colțurile tablei 71
   7.3. Mutări de final de partidă 76
   7.4. Legarea pieselor ; mutări clasice 79
   7.5. Proverbe de GO și alte sfaturi tactice 82
   7.6. Încă zece probleme 86
8. ELEMENTE DE STRATEGIE 91
   8.1. Primele mutări 92
   8.2. Extinderi 93
   8.3. Opt concerte strategice 97
   8.4. Alte sfaturi strategice 105
   8.5. Zece probleme fuseki 107
   8.6. Elemente de strategie pentru partidele cu handicap 114
9. DOUĂ TESTE PENTRU EVALUAREA TĂRIEI DE JOC 118
10. DOUĂ PARTIDE COMENTATE 140
11. PROBLEME, PROBLEME... 151
12. UN REGULAMENT SINTETIC AL GO-ULUI 158
13. GLOSAR DE TERMENI UZUALI 159
14. ÎNCHEIERE (ȚINÎND LOC ȘI DE BIBLIOGRAFIE) . . 161

CONTENTS

FOREWORD TO THE SECOND EDITION 5

1. FOREWORD 7
2. A SHORT HISTORY OF THE GAME 10
3. THE EQUIPMENT 14
4. A 9×9 DEMONSTRATIVE GAME 17
5. THE RULES OF PLAYING 21
   5.1. Capture 21
   5.2. Ko 23
   5.3. Life and Death 27
   5.4. Ten Problems 36
   5.5. Seki 40
   5.6. Territory 42
   5.7. The End of the Game 44
   5.8. Ranks and Handicap 47
6. SOME SIMPLE CAPTURING TECHNIQUES 52
   6.1. The Ladder (shicho) 52
   6.2. The Net (geta) 56
   6.3. Snap-back 58
   6.4. False Eyes 59
   6.5. Other Ten Problems 61
7. ELEMENTS OF TACTICS 65
   7.1. Playing at the Board Edges 65
   7.2. Playing at the Board Corners 71
   7.3. Final Moves (yose) 76
   7.4. Connecting the Stones; Classical Moves 79
   7.5. GO Proverbs and Further Tactical Advice 82
   7.6. Ten Problems More 86
8. ELEMENTS OF STRATEGY 91
   8.1. The Opening (Fuseki) 92
   8.2. Extensions 93
   8.3. Eight Strategy Concepts 97
   8.4. Further Strategy Advice 105
   8.5. Ten Fuseki Problems 107
   8.6. Strategy for Handicap Games 114
9. TWO TESTS FOR EVALUATING THE PLAYING STRENGTH 118
10. TWO COMMENTED GAMES 140
11. PROBLEMS, PROBLEMS 151
12. A CONCISE RULE OF PLAYNG 158
13. INDEX OF CURRENT GO TERMS 150
14. ACKNOWLEDGEMENTS (PLAYING ALSO THE PART OF A BIBLIOGRAPHY) 161

PREFAȚĂ LA EDIȚIA A DOUA

Nici o jumătate de an nu a trecut de la apariția în librării a primei ediții a acestei cărți și, iată, tirajul inițial destul de substanțial s-a dovedit cu totul insuficient. Ceea ce este simptomatic pentru audiența de care se bucură GO-ul, mai ales în rîndul tinerilor (și cine nu e tînăr ?...). De altfel, la jumătatea anului 1985 funcționau deja în țară unsprezece cercuri de GO (București, Timișoara, Brașov — două, Iași — două, Sibiu, Bacău, Cluj-Napoca, Brăila, Sfîntul-Gheorghe — organizate de regulă pe lîngă case ale tineretului sau case de cultură municipale); alte cercuri erau în curs de constituire.

A crescut în același timp tăria jucătorilor. Pentru a nu cita decît cîteva nume din cercul bucureștean, Cristian Cobeli, Gheorghe Chița, Mircea Lutic, Dan Păsărin, Dan Lazăr, se găsesc foarte aproape de 1-dan, dacă nu cumva l-au și atins, așa cum se întîmplă cu siguranță cu campionul cercului, Mihai Bîscă. Mai vechii jucători de GO Walter Schmidt, Andras Venczel (Timișoara), Radu Baciu (București), toți aproximativ 3-dan, nu mai sînt chiar așa de singuri... Și sînt convins că și nivelul cercurilor din țară a crescut în mod similar.

Acest lucru face oportune și necesare, pe de o parte, oficializarea GO-ului, constituirea unui for național (pe lîngă Federația Română de Șah, de exemplu, cele două super-jocuri fiind „rude" apropiate), care să se ocupe de organizarea practicării lui, pe de altă parte, apariția și a unor cărți pentru avansați. Ambele evenimente sînt inevitabile, în prelungirea firească a ultimilor trei ani din evoluția GO-ului românesc.

În ediția de față a lucrării au fost eliminate cele cîteva erori strecurate în ediția anterioară (mare parte ale autorului, mai ales în diagrame). Datorez mulțumiri tuturor celor care mi-au semnalat asemenea erori.

Autorul

1. CUVÎNT ÎNAINTE

Rîndurile care urmează sînt o pledoarie pentru GO; întreaga carte este o invitație la însușirea și practicarea acestui extraordinar joc de inteligență, „poate cel mai fascinant dintre toate jocurile pe care le practică oamenii (...), cu reguli foarte simple, dar cu posibilități infinite de combinație, deschis oricărei întîmplări, de o incredibilă precizie, la fel de atractiv pentru începători ca și pentru marii maeștri". (Almanahul Știință și tehnică *1983, p. 90). De altfel, frazele entuziaste la adresa GO-ului abundă și sînt sigur că cititorul, după ce va duce pînă la capăt cîteva partide, se va convinge că jocul merită asemenea aprecieri.*

Singurul joc ce poate fi comparat cu GO-ul fără a păli este șahul. Avantajat de o istorie ceva mai norocoasă, șahul este la ora actuală, fără îndoială, mai răspîndit decît GO-ul. Păstrat secole de-a rîndul în cercurile nobiliare și militare japoneze, transmis oral de la maestru la elev, GO-ul a fost „democratizat" abia în secolul trecut și a pătruns în Europa abia în secolul nostru. Dar el este în plină răspîndire, astfel încît la ora aceasta există cluburi de GO sau chiar asociații naționale de profil în Anglia, Austria, Argentina, Australia, Brazilia, Canada, Cehoslovacia, Chile, Coreea, R. P. Chineză, Danemarca, Finlanda, Franța, R.D.G., R.F.G., Italia, Iugoslavia, Japonia, Mexic, Norvegia, Olanda, Peru, Polonia, Spania, S.U.A., Ungaria, U.R.S.S. etc. Există o federație europeană și una internațională de GO, ambele organizînd campionate anuale. În țara noastră se joacă GO de prin anii '40 la Timișoara, cel mai vechi jucător de aici fiind dr. Walter Schmidt, aproximativ 3-dan amator, un pasionat al GO-ului, cu o mare cultură în domeniu și căruia mulți tineri timișoreni îi datorează descifrarea tainelor jocului. În cursul anului 1983, după ce (în decembrie 1982) revista Știință și tehnică *a avut lăudabila inițiativă de a înființa o rubrică de inițiere în GO, jocul s-a răspîndt rapid, astfel încît la finele anului funcționau mai multe cercuri de GO în București, Bacău, Timișoara, Brașov, Sibiu. Perspectivele sînt dintre cele mai bune, deoarece de curînd există în comerț și jocuri de GO autohtone, produse de RECOOP (întreprindere proprie a CENTROCOOP) și tot prin grija RECOOP, apare acum și prima carte de GO, făcînd cîțiva pași dincolo de inițierea propriu-zisă și anume, intrînd în unele detalii privind tactica și strategia jocului.*

Se spune adesea că regulile jocului pot fi învățate în cîteva minute, tactica și strategia sa în cel puțin treizeci de ani ... Ceea ce este perfect adevărat. „Regulamentul GO-ului este atît de simplu, încît aproape nu ai ce învăța. Și asta îi derutează pe unii începători", spune undeva dr. W. Schmidt. În schimb, ceea ce se întîmplă pe tablă în cursul unei partide depășește orice imaginație: încleștări locale care se influențează imprevizibil, piese „slabe" care devin adesea fatale grupurilor adverse alăturate, treceri frecvente de la disperare la entuziasm și invers, deplasări rapide ale punctelor „fierbinți", schimburi, renunțări, reveniri, scheme tactice de o mare finețe și frumusețe etc. etc. Se spune de asemenea că GO-ul este jocul armoniei, că el stimulează gîndirea, că o partidă de GO solicită cît cinci partide de șah, cîte una pentru fiecare colț și una pentru centru. Reluînd ideea comparației cu șahul, să remarcăm, dincolo de observația că ambele sînt jocuri pure de inteligență, fără nici o implicare a hazardului (jocuri cu informație completă, cum spun matematicienii), că GO-ul are o serie de calități pe care șahul nu le are (sau pe care șahul le pierde pe zi ce trece). În primul rînd, GO-ul este un joc în mai mare măsură „constructiv", obiectivul său nu este „uciderea" unei piese adverse, ci „construirea": cei doi jucători se întrec în a construi teritoriu, în a face mai mult și mai bine. Reluînd o comparație frecventă, o partidă de șah simulează o luptă medievală între două armate cu o ierarhie tipic feudală, în vreme ce o partidă de GO este similară unei campanii moderne, cu o serie de lupte locale, numai rareori independente și guvernate de principii tactice și strategice surprinzător de asemănătoare celor militare curente. De altfel, numeroși strategi au fost interesați de GO, adesea aplicînd pe cîmpul de luptă învățăminte deprinse pe tabla de GO (exemplu: generalul Giap, autorul unor strălucite victorii vietnameze împotriva agresorilor țării sale, este un subtil jucător de GO și autorul unei cărți clasice despre bătălia de la Diem Bien Phu, privită în termenii acestui joc).

Spre deosebire de șah, GO-ul nu este sufocat de remize, nu are un repertoriu rigid de deschideri și nici nu pare amenințat (în viitorul previzibil) să fie „banalizat" de intervenția calculatorului. Dimensiunile tablei de GO și implicit numărul mare de puncte pe care cei doi jucători și le dispută fac extrem de improbabilă încheierea unei partide la egalitate, iar variantele de începere ale jocului (guvernate de principii strategice care nu trebuie ignorate), sînt atît de multe, încît nu are sens reținerea lor ca atare (trebuie învățat nu unde joacă maeștrii, ci de ce joacă ei acolo). Mai mult decît atît, la nivelul calculatoarelor anului 1980, se pare că cele mai perfecționate programe de jucat GO se comportă la nivelul unui începător mediocru, spre deosebire de programele și calculatoarele

special construite pentru jocul de șah, cotate la nivelul unui maestru internațional.

O altă dimensiune a „elasticității" GO-ului o reprezintă sistemul de handicap, prevăzut de regulament, firesc și perfect adaptat jocului și care face ca o partidă între un jucător avansat și unul mai puțin avansat să fie la fel de interesantă pentru ambii parteneri. În plus, la GO există o ierarhizare foarte minuțioasă a jucătorilor (a se vedea paragraful 5.8), ceea ce facilitează stabilirea handicapului adecvat fiecărei partide în parte și face posibilă cunoașterea exactă a puterii de joc a unui jucător. Referitor la acest aspect, ca și alte sporturi orientale (vezi artele marțiale), GO-ul pune mare preț pe modestie și realism în evaluarea tăriei fiecărui jucător. Mai mult decît atît, Go-ul stimulează memoria, imaginația, analiza corectă a unor situații complexe, puterea de anticipare și stăpînirea de sine. Dincolo de aceste calități, să le zicem pedagogice, rămîne atractivitatea jocului, plăcerea competiției într-o întrecere în care adversarul nu este propriu-zis adversar, ci „co-competitor", el nu trebuie înfrînt, ca la șah, ci întrecut, ca la atletism de exemplu.

Desigur, din comparația GO-ului cu șahul am reținut numai aspectele avantajoase. Îi las pe șahiști să găsească acele criterii la care GO-ul „pierde", pus față în față cu jocul celor 64 de pătrate. Mai ales că în felul acesta vor învăța și Go ... Ajutîndu-i, voi aminti doar că GO-ul este, cel puțin privit de departe, mult mai abscrat, mai puțin anecdotic decît șahul și în același timp mai complicat, aproape de limita plăcerii jocului ca ... joacă. S-au făcut experimente privind dimensiunile tablei de GO, ajungîndu-se la concluzia că pe table 21×21 sau 23×23 complexitatea unei partide depășește puterea de cuprindere a minții umane. Se poate însă juca GO pe table oricît de mici — începînd totuși cu 9×9 — ceea ce face jocul accesibil și copiilor.

Pentru GO cel mai bine pledează totuși GO-ul, începînd chiar cu istoria lui ...

mai 1984

2. SCURTĂ ISTORIE A JOCULUI

GO-ul este probabil unul dintre cele mai vechi jocuri cunoscute, ne asigură Arthur Smith, în *The Game of GO* (Moffat, Yard and Comp., New York, 1908), una dintre primele cărți occidentale dedicate GO-ului (din care am preluat multe dintre informațiile care urmează).

Jocul a fost inventat în China antică, în jurul anului 2000 î.e.n. Una dintre legende atribuie meritul acesta împăratului Shun (2255—2206 î.e.n.), care dorea ca prin intermediul GO-ului să dezvolte mintea nu prea strălucitoare a fiului său Shang Kiun. Alte cronici spun că inventatorul GO-ului este Yao, predecesorul lui Shun, iar altele, ceva mai realiste, atribuie jocul lui Wu, un vasal al împăratului Kieh Kweit (1818—1767 î.e.n.), același care se pare că a inventat și cărțile de joc. În orice caz, GO-ul a fost bine cunoscut în antichitatea chineză, mărturie fiind descoperirile arheologice și operele literare din acea epocă. Încă de atunci datează o serie de istorioare semnificative pentru popularitatea și prețuirea de care se bucura jocul și cei care îl practicau. De altfel, întreaga istorie a GO-ului este agrementată de anecdote. Se spune, de exemplu, că în jurul anului 300 e.n., exista un jucător pe nume Osan care putea reconstitui mintal orice partidă pe care tocmai o încheia ; că un război între Sha An și nepotul său, Sha Gen, a fost întrerupt și victoria a fost decisă printr-o partidă de GO. La sfîrșitul primului mileniu al erei noastre au apărut în China primele cărți de GO.

În Japonia, GO-ul a fost introdus în jurul anului 735 e.n., pe vremea împăratului Shomu, de către un anume Kibi Daijin, în urma unei călătorii în China. Probabil că jocul era totuși cunoscut ceva mai demult, deoarece în anul 738, în urma unei dispute apărută în legătură cu o partidă pe care tocmai o jucau, doi nobili, Kumoshi și Adzumabito, au tras săbiile, cel de-al doilea combatant pierzîndu-și viața. Inițial jocul s-a răspîndit destul de încet în Japonia și numai printre nobilii din Kioto. Încă de pe atunci au apărut „profesioniștii" (ca să nu spun fanaticii) : un oarecare Wakino îndrăgise atît de mult GO-ul, încît juca zi și noapte, uitînd de orice altceva.

În jurul anului 1080, jocul a fost introdus în secret, de către Prințul din Dewa, în provincia Oshu, numărul jucătorilor de GO crescînd rapid. La începutul veacului al XIII-lea jocul era foarte răspîndit în rîndurile samurailor și toți războinicii, indiferent de grad, purtau cu ei un joc de GO pe care îl foloseau în momentele de răgaz. Între anii 1500—1650 GO-ul a pătruns și în păturile mijlocii, mulți dintre jucătorii de frunte fiind invitați apoi la curțile nobiliare pentru a-și dovedi măiestria.

La începutul secolului al XVII-lea a trăit celebrul Honinbo Sansha, cel care a adus jocul la forma sa modernă, întemeietorul unei faimoase școli de GO. În relații strînse cu cei trei mari generali ai epocii, Nobunaga, Hideyoshi și Iyeyasu, ei înșiși fervenți jucători, Honinbo Sansha i-a însoțit pe aceștia în toate campaniile, iar după ce Iyeyasu a ajuns șogun, în anul 1603, el i-a încredințat lui Sansha conducerea Academiei de GO, înființată, se pare, cu cîteva decenii mai devreme, dar fără a fi avut o strălucire deosebită. Sub conducerea lui Sansha și cu sprijinul material consistent al șogunului, Academia de GO a căpătat un prestigiu remarcabil. Cei mai buni jucători de GO au fost aduși aici ca profesori și în scurt timp jocul s-a perfecționat considerabil. Absolvenții școlii deveneau profesioniști, cîștigîndu-și existența ca jucători de GO la curțile nobililor, dînd lecții sau susținînd jocuri demonstrative în toată Japonia. Honinbo Sansha, ca și alți mari jucători ai epocii, și-a transmis numele celui mai bun elev al său, adoptîndu-l ca fiu. În felul acesta, numele Honinbo s-a perpetuat la conducerea Academiei de GO și în elita GO-ului, devenind cu timpul sinonim cu cel de *maestru al jocului GO*. Academia de GO și-a încetat activitatea în secolul trecut, dar Honinbo a rămas unul dintre cele mai înalte titluri profesioniste japoneze.

În fiecare an, cei mai buni jucători apăreau în fața șogunului, susținînd partide demonstrative. Prestigiul acestor jucători era imens. Iată o întîmplare semnificativă, povestită de A. Smith în cartea amintită. Într-o asemenea partidă s-au întîlnit Yasui Sanchi și Sanyetsu Honinbo. Primul deținea titlul de „Meijin" (atunci, ca și acum, cel mai înalt titlu în GO) și, potrivit uzanțelor, ar fi trebuit să-i dea adversarului o piatră handicap. Încrezător în forțele sale, Honinbo a refuzat, cerînd să joace la paritate. Jocul a început înainte de sosirea șogunului și în acest răstimp, Prințul de Higo, Matsudaira Higo no Kami, unul dintre cei mai puternici nobili, și-a permis să remarce cu voce tare că Yasui Sanchi, favoritul său, va învinge. Reacția lui Sanyetsu Honinbo a fost exemplară. El s-a oprit, și-a închis cutia în care își ținea piesele de joc și, cu demnitate, a spus : „Eu servesc șogunul cu arta GO-ului și cînd doi maeștri ai GO-ului încep o partidă, este la fel ca atunci cînd războinicii intră pe cîmpul de luptă decișii să-și dea și viața pentru victorie. De

aceea, noi nu permitem nimănui să intervină și nici să comenteze, indiferent de cît de mare este rangul său. Deși eu nu sînt cel mai mare maestru al jocului, eu dețin totuși titlul Jo-zu și deci puțini jucători sînt capabili să aprecieze planurile, tactica și strategia mea. Totuși, Prințul de Higo a făcut profeția gratuită că voi pierde. Eu nu înțeleg de ce a făcut asta, dar dacă se va permite ca un asemenea comentariu să devină un precedent, iar privitorii vor putea de acum să comenteze astfel, atunci este mai bine ca obiceiul acestor întîlniri [în fața șogunului] să înceteze". Încurcătura celor de față a fost pe măsura discursului lui Honinbo, mai ales că se anunțase și sosirea suveranului. Pentru că Honinbo nu a acceptat să reia partida, prințul a trebuit să-și ceară scuze. Întrecerea celor doi jucători a căpătat în continuare o ascuțime și o miză extraordinară. În cele din urmă, umilindu-l definitiv pe prinț, Honinbo Sanyetsu a învins și a devenit astfel unul dintre cei mai reputați jucători ai vremii.

Tot Honinbo Sansha este primul care a introdus clasificarea jucătorilor de GO pe niveluri kyu și dan (vezi paragraful 5.8), precum și regulile de acordare a handicapului atunci cînd se întîlneau jucători de forțe diferite. Nivelul cel mai înalt 9-dan, a fost atribuit doar arareori, numai de vreo nouă ori în cursul celor aproape trei secole de existență a Academiei de GO (ea a fost desființată în anul 1868, odată cu căderea șogunatului).

În prima parte a secolului trecut, GO-ul a cunoscut o nouă etapă de mare înflorire. În această perioadă au fost jucate partide faimoase, unele cu miză ce trecea dincolo de jocul propriu-zis. Astfel au fost partidele dintre Inouye Inseki și Honinbo Shuwa. Primul dorea cu tot dinadinsul să ajungă șeful Academiei de GO și, temîndu-se de o confruntare directă cu proaspătul Honinbo, Shuwa, succesorul lui Honinbo Jowa, a încercat să-l determine pe șogun să-l numească în fruntea Academiei fără luptă. Reacția familiei Honinbo a fost atît de puternică încît, în 1841, cei doi maeștri au trebuit totuși să-și dispute întîietatea în fața tablei de GO, într-o serie ce se preconizase a avea zece partide. Prima partidă a durat nouă zile și o noapte. Eforturile celor doi jucători au fost atît de intense, încît la un moment dat, pe Inseki l-a podidit sîngele pe gură. El a fost învins cu patru puncte și a renunțat deocamdată la luptă. Abia peste doi ani a avut loc a doua partidă și din nou Inseki a pierdut, cu șase puncte de data aceasta. După ce a pierdut și a treia partidă, cu patru puncte, Inseki și-a recunoscut inferioritatea și astfel rivalitatea sa cu familia Honinbo a încetat.

Între anii 1868—1880, GO-ul a decăzut. Academia a fost desființată, numărul jucătorilor s-a micșorat. După 1880 a avut loc

un reviriment, astfel încît la sfîrșitul secolului trecut, GO-ul devenise extrem de răspîndit, de data aceasta în toate păturile sociale.

În această perioadă apare și prima carte europeană despre GO (în limba germană), scrisă de O. Korshelt, din care A. Smith preia mare parte din informațiile privind istoria GO-ului, unele consemnate și în lucrarea de față. Cartea lui A. Smith este prima în engleză dedicată subiectului. Cum spuneam și în introducere, mai ales după cel de-al doilea război mondial, jocul s-a răspîndit pe toate meridianele. Deși în Japonia există încă jucători profesioniști, GO-ul ca sport de amatori este cunoscut și jucat astăzi în toată lumea, la nivel de cluburi, campionate naționale, mondiale și, desigur, la nivel amical, ca joc de plăcere, inepuizabil în atractivitatea sa, după cum, sper, vor dovedi capitolele care urmează.

3. ECHIPAMENTUL DE JOC

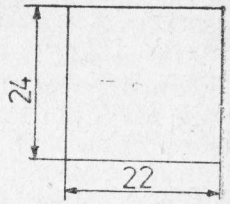
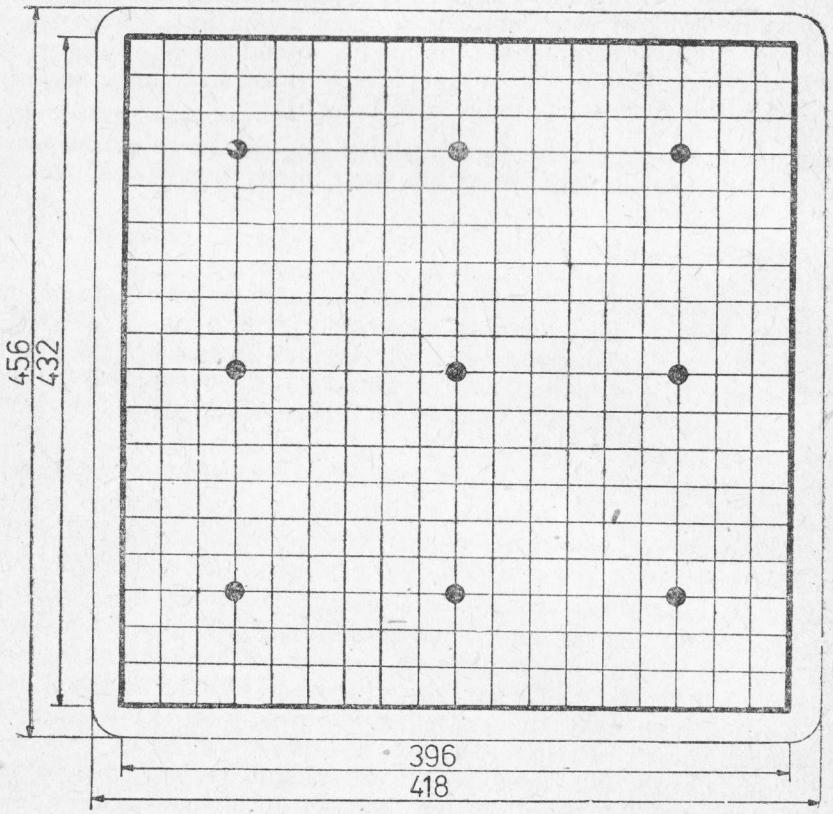


Fig. 1.



„Maeștrii se recunosc după ceea ce pot face cu lucruri puține". Acesta este un vechi proverb chinezesc ce poate fi un moto foarte potrivit pentru acest capitol. Într-adevăr, echipamentul de joc pentru GO este foarte simplu : o tablă caroiată și două seturi de piese, identice ca formă, jumătate dintre ele albe și jumătate negre.

Tabla de joc (mai este numit și *GO-ban*, în limba japoneză) este imperceptibil dreptunghiulară, avînd dimensiunile de aproximativ 45 cm pe verticală și 42 cm pe orizontală (pe laturile dinspre cei doi jucători) și este caroiată cu 19 linii orizontale și 19 linii verticale. În figura 1 sînt indicate dimensiunile tablei standard, precum și dimensiunile unui „pătrat" al caroiajului. Diferența dintre lungime și lățime este menită, cum se spune, să protejeze ochiul, punîndu-i în față nu obositoare pătrate perfecte, ci dreptunghiuri foarte puțin ne-pătrate, dar care printr-un efect de perspectivă par pătrate. De altfel, subtilitățile tipic orientale legate de jocul de GO, decantate în atîtea secole de rafinate experimentări, sînt nenumărate. Tabla tradițională era făcută din lemn masiv, de 15—17 cm grosime, cu patru picioruțe rotunde și era cu atît mai bună cu cît suna mai frumos la plasarea pieselor pe ea (plasarea se făcea cu forță, pentru a produce un sunet cît mai plăcut urechii . . .). De asemenea, tot pentru a nu obosi ochii, caroiajul era trasat cu linii negre subțiri pe un fond galben-brun.

Piesele de GO sînt toate de aceeași formă : lenticulare, cu diametrul egal cu lățimea unei căsuțe a tablei (22 mm, în cazul dimensiunilor standard) — fig. 2. Această formă a pieselor necesită un

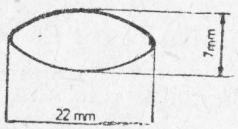
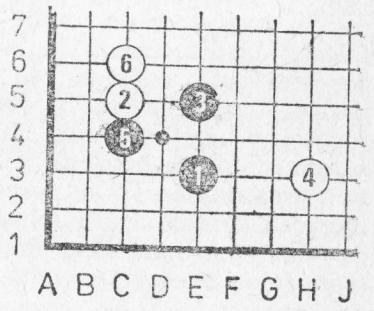


Fig. 2.

Fig. 3.



spațiu redus pentru păstrare și face posibilă ridicarea cu ușurință de pe tablă, chiar dacă piesele sînt apropiate : păstrîndu-le pe o margine, ele se ridică de cealaltă și sînt ușor de prins între degete.

Un set complet conține 181 de piese negre (negrul joacă de obicei primul) și 180 albe, adică suficiente pentru a acoperi complet toate cele 361 de puncte de intersecție ale caroiajului. De regulă, în cursul unei partide nu sînt însă folosite efectiv decît 120—150 de piese de fiecare culoare.

Piesele de GO se mai numesc și *pietre*, amintind faptul că în mod tradițional ele erau făcute din marmură. Bineînțeles, se poate juca GO și pe table de dimensiuni mai mici și cu pietre nu neapărat lenticulare.

De asemenea, se poate juca GO și pe table caroiate cu mai puțin de 19 linii orizontale și verticale. Mai uzuale sînt tabele 9×9, pentru copii, și 13 × 13, pentru partide amicale. Se poate juca GO

și fără . . . piese, pe o foaie de caiet de matematică, cu creionul și guma, sau pe o tablă școlară, cu creta. Se poate ușor improviza un joc de GO folosind o planșetă de desen existentă în orice librărie și puluri de tablă sau chiar nasturi. Este bine ca cititorul, cel puțin cînd va trece la parcurgerea capitolelor de tactică și strategie, să aibă un joc de GO la îndemînă pentru aplicații. Revenind la tabla de joc, să observăm în figura 1 că nouă puncte de intersecție (pe scurt, *puncte*) sînt îngroșate ; acestea sînt punctele pe care se așază *pietre handicap* în partidele între jucători de puteri diferite. Voi preciza în secțiunea 5.8 cîte și cum se așază aceste *pietre handicap*. Liniile orizontale sînt marcate cu litere de la A la T, exceptînd litera I din cauza asemănării cu cifra 1, iar pe vertical cele 19 linii sînt numerotate de la 1 la 19. Acest sistem de notare similar celui de la șah face posibilă identificarea celor 361 de puncte ale tablei cu perechi literă-cifră : A1 este colțul din stînga-jos, T19 este colțul din dreapta-sus. Cele nouă puncte de handicap sînt deci identificate prin D4, K4, Q4, D10, K10, Q10, D16, K16, Q16.

Acest sistem de notare a fost introdus de O. Korschelt, fiind folosit „la concurență" cu notația clasică japoneză, mai sugestivă, dar mai puțin comodă, cea a desenării tablei în diferite stadii ale partidei cu indicarea pe piese a numărului de ordine al mutării respective. De exemplu, în figura 3, numerele indică faptul că prima mutare a negrului a fost făcută la E3, albul a răspuns la C5 (mutarea numărul 2 în această diagramă), a urmat negru E5 etc. În lucrarea de față va fi folosită mai ales această a doua notație, și în plus, vom numi *diagrame* reprezentările de genul celei din fig. 3 (vom folosi prescurtarea *dia :* dia 1, dia 2, etc., în loc de diagrama 1, diagrama 2 etc.). De asemenea, punctele din zona colțurilor tablei mai sînt uneori identificate și prin numerele liniilor care le determină. Se vorbește astfel despre punctul 4 × 4 (cel de handicap), 3 × 3 (cel imediat spre colț, în diagonală cu cel de handicap), 2 × 3, 2 × 1, 2 × 2 etc. O asemenea codificare este utilă atunci cînd se vorbește în general, despre un punct 2 × 2, de exemplu, nu neapărat numai despre B2 să zicem, sau numai despre B18, etc.

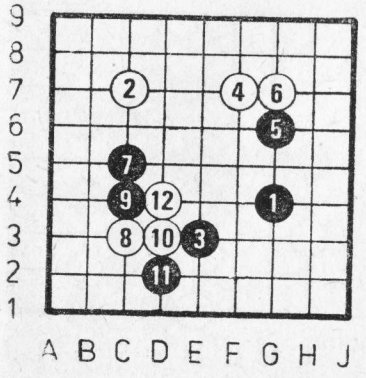
Este binecunoscut faptul că fiecare joc are un limbaj anume prin care sînt introduse noțiunile specifice. Am amintit că tabla de GO se mai numește și *GO-ban*. Cititorul va întîlni mulți alți termeni japonezi pe parcursul acestei lucrări. Ei au fost asimilați în întreaga lume, ca termeni de specialitate și apar frecvent în publicațiile de GO. Unii termeni sînt însă aproape intraductibili în limba română (și în oricare altă limbă), ei putînd fi echivalați numai cu expresii greoaie, de aceea vor fi adoptați ca atare. La sfîrșitul cărții există un glosar care indică o traducere posibilă.

4. O MINI-PARTIDĂ DEMONSTRATIVĂ

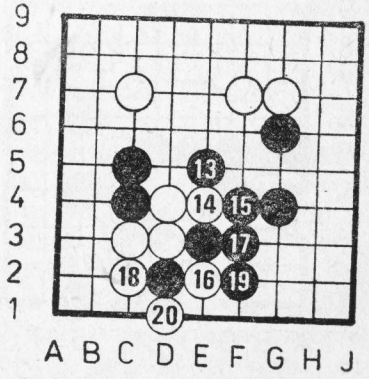
Cel mai ușor și mai eficient mod de a învăța GO este trecînd direct la joc, urmărind o partidă de la început pînă la sfîrșit (eventual împreună cu cineva care cunoaște deja jocul). Astfel vom proceda în contituare, urmărind mutare cu mutare o partidă desfășurată pe o tablă 9×9. Atrag atenția cititorului (mai ales celui care știe deja să joace GO) că această partidă este „construită" în așa fel încît să cuprindă cît mai multe *noțiuni* și nu pentru a indica mutări recomandate într-o situație sau alta.

Înainte de a trece „la fapte", cîteva informații generale. La începutul unei partide tabla este goală. Piesele se așează în intersecțiile caroiajului, inclusiv pe marginile tablei, nu în interiorul „pătrățelelor" (vezi fig. 3) și ele nu se mai mută în timpul jocului. Vom folosi totuși termenul *mutare* în înțelesul generic de plasare a unei piese pe tablă. Jucătorii mută pe rînd, scopul fiecăruia fiind de a închide cît mai multe puncte ale caroiajului cu piesele proprii, folosind eventual și marginile tablei ca graniță. În timpul partidei, se capturează de asemenea, prin încercuire piese adverse al căror număr se adaugă la numărul punctelor încercuite, contribuind la punctajul fiecărui jucător ; cîștigător este, desigur, cel care realizează un punctaj superior.

Să privim diagrama 1 (dia 1), cuprinzînd primele 12 mutări ale partidei. Jocul începe la colțuri, pe liniile 3, 4 ale tablei ; fiecare jucător încearcă să-și schițeze un teritoriu posibil spre colțurile

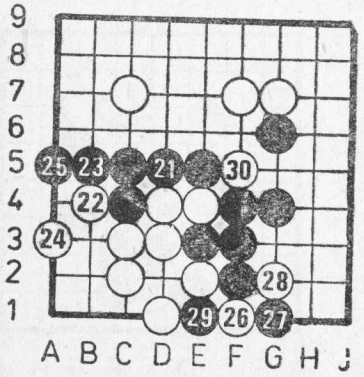


Dia 1.

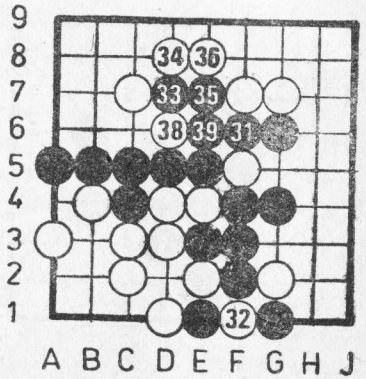


Dia 2.

și pe laturile tablei, acolo unde cu piese puține se pot încercui puncte multe. După primele patru mutări, negrul este „stăpîn" pe colțul din dreapta-jos, iar albul pe partea de sus a tablei. Negru 5 amenință să-și extindă influența și în colțul din dreapta-sus, de aceea albul îl oprește, lăsîndu-l pe negru să amenințe cu ocuparea unui teritoriu imens și pe partea stîngă a tablei prin mutarea 7. Cu mutarea 8, albul „invadează" însă colțul din stînga-jos, negrul se întărește pe stînga cu 9, amenințînd în același timp cu prinderea piesei albe 8 în „cleștele" pieselor sale. După alb 10, negrul își materializează această intenție cu mutarea la D2, la care albul răspunde încercînd să scape spre centru. Deja după mutările 8, 9, partida a trecut de stadiul „deschiderii" (*fuseki*, în terminologia consacrată), intrînd în stadiul de mijloc (faza *chuban*), cînd iau naștere lupte locale, cu implicații asupra întregii table. Negrul încearcă să oprească ieșirea spre centru prin mutarea 13 în E5 (dia 2), creînd astfel o *plasă* prin „ochiurile" căreia albul nu mai poate scăpa (după alb D5 sau E4 ar urma negru D6, respectiv, negru F4). Într-adevăr, la alb E4, negrul răspunde în grabă cu F4, după care albul joacă la E2. În acest moment, piesa neagră de la E3 mai are un singur punct liber vecin cu ea, cel de la F3. Se spune că această piesă mai are o singură libertate, sau că este în *atari*. Dacă albul ar juca la F3, atunci această piesă ar fi complet încercuită, ar fi ridicată de pe tablă și albul ar avea în acest fel un *prizonier*, contînd ca un punct în finalul partidei. Negru 17 încearcă să prevină acest lucru, legînd piesa atacată cu alte piese negre și formînd astfel un grup compact de patru piese (E3, F3, F4, G4), care se comportă solidar. Albul atacă acum imparabil piesa neagră de la D2 (dacă negrul ar juca la D1, atunci după alb C1, negru E1, alb F1 ar captura trei piese negre). Negru 19 la F2 îl obligă pe alb să captureze cu mutarea 20. După această mutare, tabla arată ca în dia 3. Negrul încearcă să separe definitiv piesele



Dia 3.

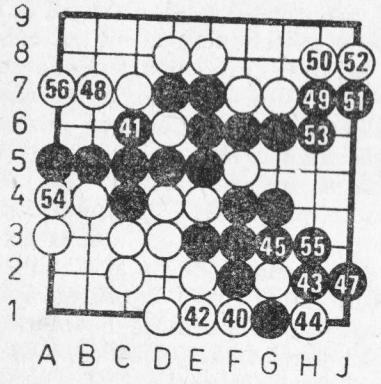


Dia 4.

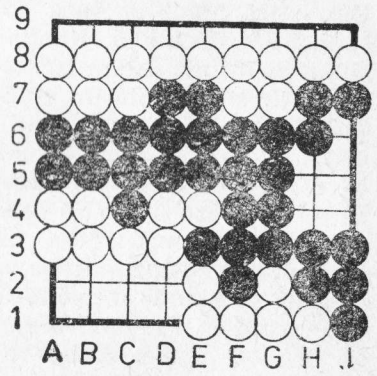
albe în două grupuri, deși oferă posibilitatea albului să-și lărgească teritoriul în colț (22) ; negrul îl oprește (23), apoi albul se apără (24), altfel negrul ar fi putut juca la B3, capturînd piesa de la B4. Negrul își definitivează granița jucînd la A5, ceea ce îi dă răgaz albului să joace la F1, încercînd diminuarea teritoriului negru în acest colț, negrul îl oprește cu mutarea 27 la G1, după care albul joacă tăios la G2. În acest moment, piesele 26 și 27 sînt atari. Negrul capturează jucînd în E1. Piesa neagră de la G1 are două libertăți, dar cea de la E1 este în atari (la fel ca piesa albă de la E2). Dacă albul ar juca acum în F1, capturînd piesa neagră E1, atunci am reveni la situația anterioară și astfel jocul ar putea continua la infinit. Acest lucru este însă interzis prin regulament : recapturarea imediată în această situație este interzisă. Poziția aceasta poartă numele de *ko*. Albul trebuie să joace în altă parte pe tablă, oriunde dorește. Ideal ar fi ca el să găsească o mutare suficient de agresivă încît negrul să răspundă la acea mutare, lăsîndu-l pe alb să recapturez în ko. O asemenea mutare pare a fi F5, amenințînd separarta grupurilor de piese negre și eventual cu capturarea grupului din stînga-mijloc, după legarea pieselor albe de la F5 și F7. Negrul se apără, într-adevăr, la F6 (dia 4) și albul capturează în ko, jucînd la F1. Este acum rîndul negrului să găsească o *amenințare la ko*, jucînd altundeva pe tablă. El joacă la D7, albul se apără la D8, negrul atacă mai departe la E7 (consumîndu-și astfel o amenințare), albul se apără la E8 și abia acum negrul recapturează în ko, jucînd în E1. Este rîndul albului să atace prin D6, negrul se apără și albul recapturează în ko (dia 5). Negrul capturează piesa din D6 și acum albul are răgazul să închidă ko-ul, jucînd în E1 și rezolvînd conflictul. Urmează negru H2, alb H1 (obligat să captureze), negru G3, alb G1, negru J2 (apără piesa din H2), alb B7, negru H7, alb H8 (ambii jucători încearcă să-și lărgească cît mai mult teritoriile, micșorîndu-le pe cele adverse). Urmează negru J7, alb J8, negru H6 (obligat), alb A4 (dacă negrul ar juca aici, albul ar trebui să se apere la B3, pierzînd un punct), negru H3 (după alb J1, oricum negrul ar trebui să joace aici), alb A7 și cei doi jucători cad de acord că partida s-a încheiat, nici unul nu mai poate cîștiga noi puncte, fie de teritoriu, necapturînd piese adverse.

Se trce acum la numărarea punctelor. În primul rînd, se ridică de pe tablă piesele a căror captură este inevitabilă. O singură piesă este în această situație, cea albă de la F5. Ea se scoate de pe tablă fără a fi deci capturată efectiv, fără ca negrul să consume o mutare și un punct din teritoriu propriu în acest scop. Fiecare jucător are deci cîte patru piese capturate. Albul are două teritorii, unul în partea de sus a tablei și unul în stînga-jos. Să observăm că teritoriul de sus are 14 puncte, mult mai multe decît toate punctele din teritoriul negrului (în mijloc-dreapta), deși lupta părea mai

încinsă în partea de jos a tablei, în jurul ko-ului și a pătrunderii albului pe marginea tablei. De asemenea, să remarcăm că teritoriile sînt efectiv închise, legăturile pe diagonală între piesele albe de la B4 și C3, de exemplu, nu reprezintă „spărturi" ale graniței, deoarece nici o linie a caroiajului nu trece printre aceste piese. Există pe tablă și trei puncte care nu sînt nici ale albului, nici ale negrului, cele din J1, A6 și B6. Ele nu sînt încercuite nici de alb, nici de negru, sînt *puncte neutre*.



Dia 5.



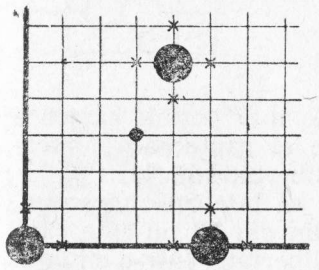
Dia 6.

Pentru o numărătoare ușoară a punctelor fiecărui jucător se procedează de obicei astfel : se acoperă punctele neutre cu piese indiferent de culoare, apoi se așază prizonierii albi în teritoriul albului și prizonierii negri în teritoriul negrului, diminuîndu-le corespunzător, apoi se rearanjează teritoriile pentru a le face să semene cît mai mult cu niște dreptunghiuri (prin translatarea pieselor). Procedînd astfel, putem aduce situația din dia 5 la forma din dia 6. Albul totalizează deci 17 puncte, 9 sus și 8 în colțul din stînga-jos, iar negrul numai 5 puncte, în partea dreaptă a tablei. Albul a învins deci (după 56 de mutări), cu 12 puncte. Interesant, nu ?

5. REGULILE DE JOC

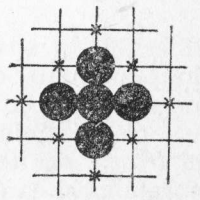
5.1. Captură

Punctele adiacente unei piese se numesc *libertăți*. La mijlocul tablei, o piesă solitară are deci patru libertăți, la margine trei, iar în colț numai două (dia 7). Un grup de piese adiacente pe liniile tablei se comportă solidar, însumîndu-și libertățile. Astfel, grupul negru din dia 8 are opt libertăți, iar piesa din mijloc, nu numai că nu este lipsită de libertăți, dar nici nu are sens numărarea libertăților *ei*, ea fiind inclusă în grup. Un grup de piese încercuit de



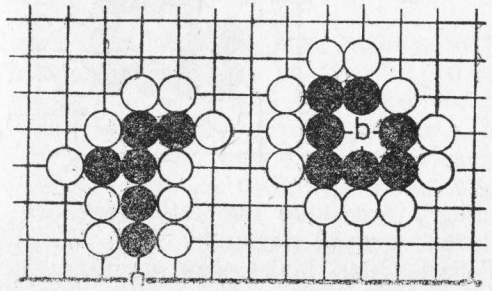
Dia 7.

Dia 8.

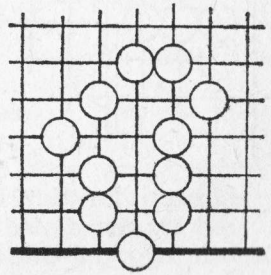


adversar astfel încît nu mai are decît o singură libertate, se zice că este în *atari ;* în această situație sînt cele două grupuri negre din dia 9. Dacă adversarul ocupă și ultima libertate a unui grup de piese aflat în atari, rezultînd astfel un grup total lipsit de libertăți, atunci grupul încercuit este ridicat de pe tablă și se spune că el este *capturat*. După capturarea grupului negru din partea stîngă a diagramei 9, se ajunge deci în situația din dia 10, iar după capturarea grupului din partea dreaptă, se ajunge la poziția din dia 11.

Dia 9.

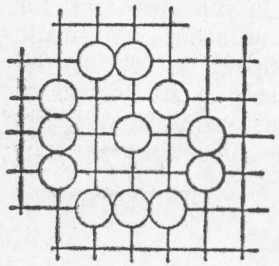


Dia 10.

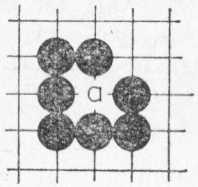


Să remarcăm că în dia 9, negrul nu poate juca în punctul *b*, deoarece în acest fel ar rezulta un grup complet lipsit de libertăți, situație ilogică ; e ca și cum negrul și-ar captura propriile-i piese, oferindu-le adversarului. Acest lucru este oprit prin regulament : se spune că „sinuciderea este interzisă". La fel, albul nu ar putea juca în punctul *a* din dia 12, pentru că piesa ar fi complet lipsită de

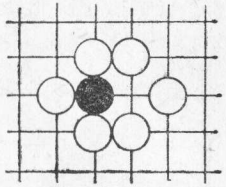
Dia 11.



Dia 12.



Dia 13.

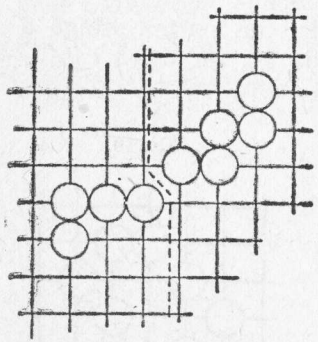


libertăți. În situația din dia 9, albului îi este însă permis să joace în punctul b, deoarece prin această mutare el capturează piesele negre vecine și, după mutare, piesele sale au libertăți (dia 11).

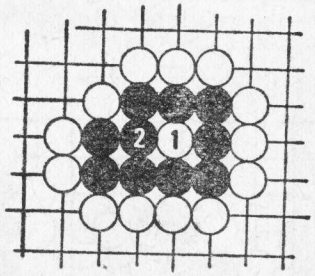
Să subliniem faptul că prin captură nu se înțelege *încercuire*, ci *lipsire de libertăți*. Astfel, piesa neagră din dia 13 nu este capturată, deși ea este încercuită : ea mai are o libertate. Într-o situație similară se găsea grupul negru din partea dreaptă a dia 9.

Două piese sau grupuri de piese vecine pe diagonală nu sînt legate, nu constituie un grup unitar, nu-și însumează libertățile și deci pot fi capturate pe rînd. De exemplu, în dia 14 nu avem un singur grup, ci două grupuri, fiecare cu cîte nouă libertăți.

Dia 14.

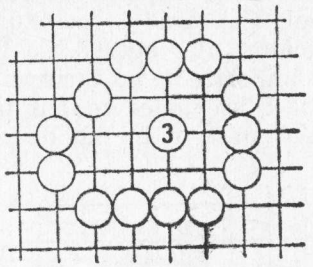


Dia 15.



Să privim dia 15 : grupul negru are două libertăți interioare. Jucînd în una dintre ele, albul pune grupul negru în atari, dar și propria sa piesă este în atari. Totuși, chiar dacă negrul capturează,

el se pune singur, din nou, în atari și albul îl poate acum captura în întregime (dia 16).

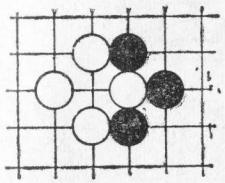


Dia 16.

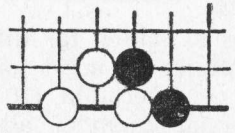
5.2. Ko

O situație în care cei doi jucători pot captura și recaptura pe rînd cîte o piesă se numește ko. Dia 17, 18, 19 prezintă exemple de

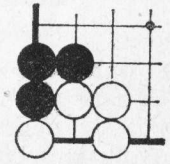
Dia 17.



Dia 18.

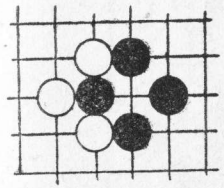


Dia 19.

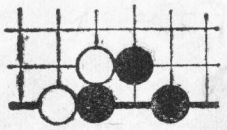


ko-uri, la mijlocul tablei, la margine și la colț. În toate cele trei cazuri, o piesă albă este în atari, dar după ce negrul capturează, piesa acestuia rămîne în atari (dia 20, 21, 22). Dacă albul ar putea

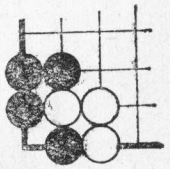
Dia 20.



Dia 21.

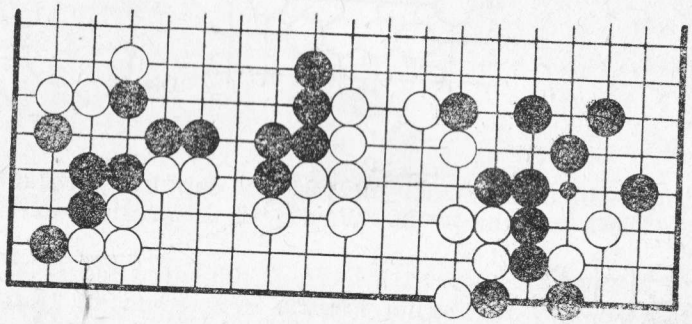


Dia 22.



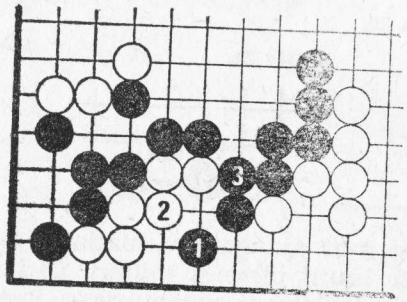
acum să recaptureze s-ar ajunge în situația de plecare și jocul ar cicla, consumîndu-se inutil piese și mutări. Ciclarea este interzisă, interzicindu-se prin regulament recapturarea imediată în ko. Prin urmare după ce negrul capturează, albul trebuie să joace în altă parte pe tablă ; dacă mutarea sa este periculoasă în acel „alt loc", atunci negrul va trebui să răspundă, apărîndu-se, și atunci albul poate captura în ko. O asemenea mutare intermediară a albului poartă numele de *amenințare la ko* (sau de ko). Dacă mutarea albului nu este însă periculoasă, negrul o poate ignora și atunci el își

poate lega piesa în atari de celelalte piese vecine, închizînd ko-ul. Dacă albul reușește să recapturezе, atunci este rîndul negrului să joace în altă parte pe tablă, urmînd să recapturezе numai dacă albul nu închide ko-ul. Captura și recaptura în ko nu modifică punctajul celor doi jucători, dar adesea, de lupta în jurul unui ko depind grupuri vecine importante, cu teritorii considerabile de pierdut sau de cîștigat. Iată o asemenea confruntare în dia 23. În jurul punctelor O1, P1 a luat naștere un ko de care depinde cucerirea



Dia 23.

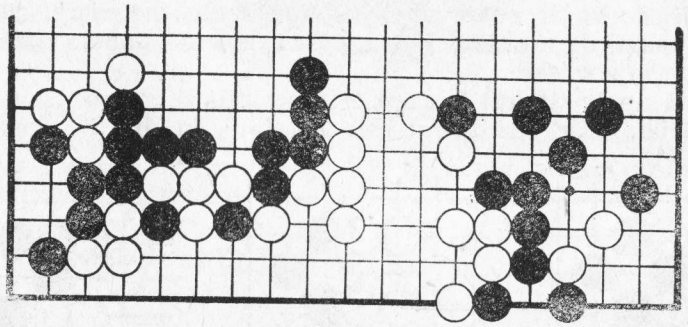
colțului din dreapta-jos al tablei, iar diferența de punctaj în cazul în care albul pune stăpînire pe acest teritoriu, aflat deocamdată în posesia negrului, este considerabilă (10—12 puncte, în funcție de evoluția jocului). Să presupunem că albul joacă în P1, capturînd. Atacul de ko al negrului trebuie să fie suficient de periculos pentru ca albul să se apere, lăsînd deocamdată colțul. Un asemenea atac este G3. Dia 24 arată ce s-ar putea întîmpla dacă negrul ar ignora



Dia 24

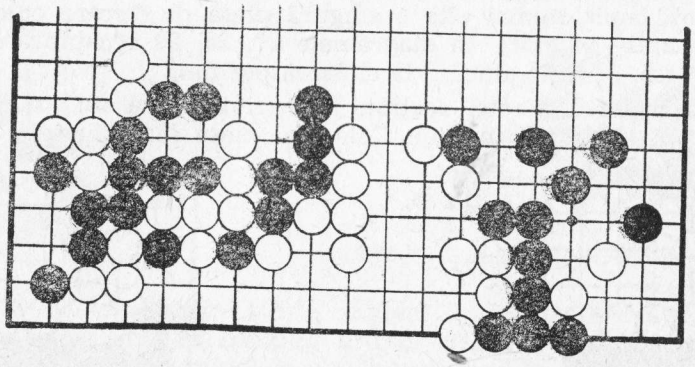
această mutare : alb 2 ar putea fi schimbată cu negru 3 și dezastrul ar fi la fel de mare pentru alb. Albul este deci obligat să răspundă la G4, separînd piesa neagră de la G3 de grupurile negre superioare. Piesa neagră este sacrificată, dar scopul a fost atins, albul s-a apărat, lăsîndu-l pe negru să recapturezе în ko. Ceea ce negrul și face. Este acum rîndul albului să caute o amenințare și aceasta

este C5 : urmată de D4, apoi de A5, B3 sau B1, această mutare ar duce la captarea pieselor negre din colț, poziție valorînd mult mai multe puncte decît cea din dreapta-jos. Negrul se apără deci la D5, albul recapturează în ko și din nou negrul amenință capturarea a șase piese albe prin E3 (urmată de F3 mutarea ar fi fatală pentru piesele albe de la C2, D2, D3, E4, F4, G4. Albul se apără la F3 și negrul recapturează din nou în ko. Situația arată acum ca în dia 25. Albul joacă G6, amenințînd apoi cu legarea în G5 și izo-



Dia 25.

larea grupului negru din colț, dar negrul ignoră acest atac, închide ko-ul, salvîndu-și astfel colțul și, după alb G5, joacă la E7 ; după alb D8 (protejează piesele vulnerabile de pe margine), negru F7 oprește înaintea albului, cu o pierdere inferioară cele pe care ar fi suferit-o în colț (dia 26), asigurînd și ieșirea spre centru a grupului negru. De remarcat că piesele negre de la E3 și G3, deși pier-



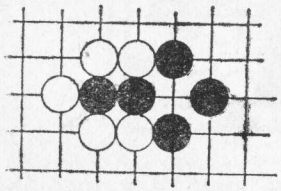
Dia 26.

dute, sînt încă „ative", în sensul că fiecare poate fi utilă în cazul în care negrul va mai avea nevoie de amenințări de ko în cursul partidei. Astfel, negru H2 și negru E2 sînt mutări periculoase pentru poziția albului din aceeastă zonă. La fel N4, cu urmarea M3 (atari), M2 (atari), este o puternică amenințare de ko. O mutare similară

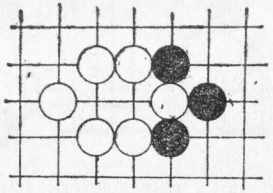
este M1. Albul nu are în porțiunea de tablă prezentată în dia 26 decît o singură amenințare serioasă de ko, la F6 (după alb E6, piesele negre din colț trebuie să se descurce singure).

Numărul propriilor amenințări de ko și cele ale adversarului, dacă se poate continuu, dacă nu măcar atunci cînd este pe cale să se deschidă în ko, este de mare importanță. Iar grija de a nu lăsa fisuri în formațiile proprii și încercarea de a-l forța pe adversar să-și creeze asemenea fisuri este o indicație tactico-strategică de mare importanță. Bineînțeles, în decursul unei partide, potențialele amenințări de ko ar putea să nu se dovedească necesare, dar după cum am văzut, de numărul lor ar putea depinde puncte hotărîtoare pentru soarta partidei.

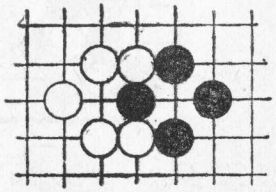
Există unele situații în care este posibilă o captură și o recaptură imediată, dar poziția nu este ko. Iată, în dia 27, două piese



Dia 27.



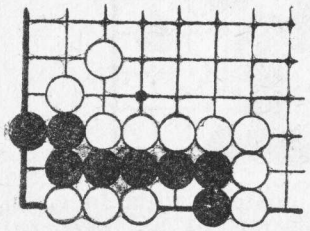
Dia 28.



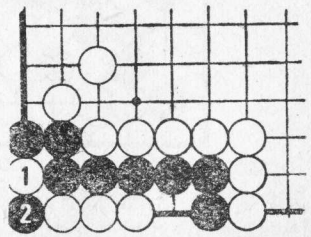
Dia 29.

negre sînt în atari. După ce albul capturează, piesa sa rămîne în atari (dia 28) și poate fi capturată de negru (dia 29), după care albul nu mai poate recaptura imediat. Să observăm că, spre deosebire de o situație ko, prima dată au fost capturate două piese negre. În ko, totdeauna numai cîte o singură piesă de fiecare culoare se află alternativ în atari. În diagramele 27, 28, 29 recapturarea este deci permisă, ea neconducînd la ciclarea poziției.

În încheierea acestei secțiuni, să privim încă un ko de care depinde un cîștig substanțial. Cele trei piese albe din dia 30 par



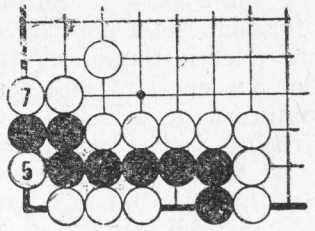
Dia 30.



Dia 31.

pierdute, dar alb 1 din dia 31 deschide o luptă ko ce se poate dovedi salvatoare. Negru 2 capturează, albul joacă apoi în altă parte, iar

dacă negrul răspunde la această mutare, atunci albul recapturează cu mutarea 5 ; acum negrul joacă în altă parte și albul poate pune în atari grupul negru, jucînd în 7, dia 32. Negru 8 recapturează, din



Dia 32.

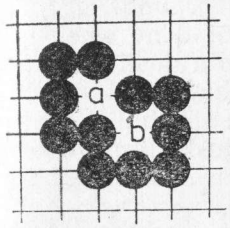
nou albul joacă în altă parte, iar dacă negrul se apără acolo, atunci albul recapturează punînd în atari grupul negru. Dacă albul ignoră acum amenințarea de ko a negrului, atunci el poate captura cele opt piese negre, asigurîndu-și colțul.

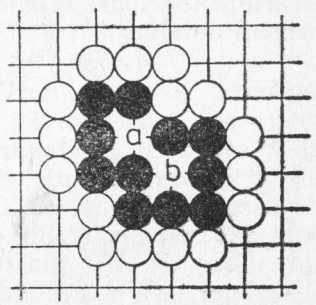
În sfîrșit, să subliniem faptul că la terminarea unei partide toate ko-urile trebuie să fie închise.

5.3. **Piese vii, piese moarte**

În secțiunea 5.1 am spus că „sinuciderea este interzisă". Ca urmare a acestui fapt, grupul de piese negre din dia 33 nu poate fi capturat. Într-adevăr, albul nu poate juca nici în punctul *a*, nici în

Dia 33.





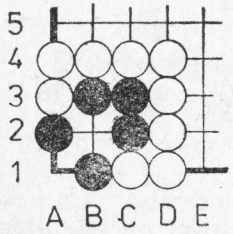
Dia 34.

punctul *b* (o piesă pusă aici este complet lipsită de libertăți). Chiar dacă albul încercuiește complet grupul negru (ca în dia 34), el încă nu poate juca în punctele *a* și *b* : oriunde ar juca prima dată, celălalt punct rămîne liber, grupul negru mai are o libertate, deci mutarea albului este interzisă.

Un grup care, asemenea grupului negru anterior, nu mai poate fi capturat se numește *grup viu*. Cele două libertăți interioare, se-

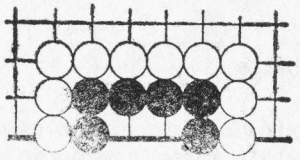
parate, care-i asigură caracterul de grup viu se numesc *ochi*. Prin urmare, orice grup de piese care are, sau își poate forma la nevoie, prin joc alternativ, doi ochi sau mai mult de doi ochi, este grup viu și el va rămîne pe tablă pînă la terminarea partidei. Noțiunea de grup viu este fundamentală pentru GO, iar grija de a construi grupuri vii este un obiectiv tactic esențial.

Definiția grupurilor vii necesită mai multe explicații. În primul rînd, atenție la noțiunea de ochi. Să privim, de exemplu, dia 35, în care grupul negru are două libertăți interioare separate, deci pare a fi viabil. Da, dar cele trei piese din punctele B3, C2, C3 sînt deja în atari, jucînd la B2 albul le capturează, distrugînd una din libertăți și capturînd în final tot grupul. Ochiul din punctul B2 este ceea ce se cheamă un *ochi fals*, iar grupul negru este un *grup mort*. Deci un grup este viu, atunci cînd are, sau își poate forma prin joc alternativ cel puțin doi ochi veritabili.

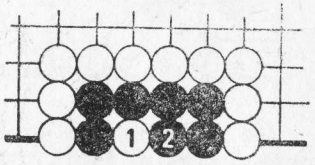


Dia 35.

Dia 36.



Dia 37.



„Cel puțin doi ochi" : evident, un grup cu mai mult de două libertăți interioare separate este necapturabil, două libertăți fiindu-i oricum de ajuns.

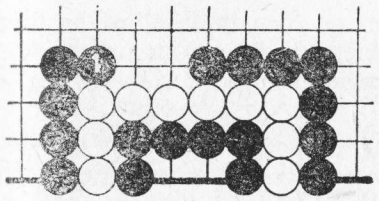
Atenție la faptul că cele două libertăți interioare trebuie să fie *separate*. Ilustrarea acestei situații apare în dia 36, unde grupul negru are două libertăți interioare, dar vecine. Grupul nu este viu, el nu are decît un singur ochi și poate fi capturat din două mutări : alb 1 în dia 37 pune grupul negru în atari și chiar dacă negrul capturează cu mutarea 2, se pune el însuși în atari și albul îl poate apoi captura jucînd din nou în punctul 1, ocupîndu-i ultima libertate. Grupul negru din dia 36 este mort (și, evident, el nu se poate salva nici dacă este rîndul negrului să mute).

De remarcat că în finalul partidei grupurile moarte sînt ridicate de pe tablă fără a fi capturate efectiv, consumînd pentru aceasta mutări și eventual puncte din teritoriul celui care capturează. De exemplu, formațiile negre din dia 35, dia 36 pot rămîne neschimbate pînă la finalul partidei, cînd albul ridică piesele negre considerîndu-le prizonieri și numărîndu-le în vederea stabilirii punctajului. Capturarea efectivă a celor două grupuri ar cere două mutări din partea albului, deci ocuparea a două puncte din pro-

priul teritoriu. Deci, albul nu trebuie să joace ca în dia 37 decît dacă piesele negre devin ele însele periculoase, de pildă, într-o situație ca aceea din dia 38 în care piesele albe sînt în pericol de a fi capturate : mutarea 1 a negrului le lasă cu numai două libertăți, iar dacă negrul ar putea să mai ocupe încă o libertate, atunci ele ar fi capturate. Apare în acest moment un duel local între piesele negre și cele albe, învingător fiind grupul cu mai multe libertăți. Asemenea dispute locale sînt foarte frecvente într-o partidă de GO, de aceea, numărarea permanentă a libertăților grupurilor intrate în duel este de mare importanță.

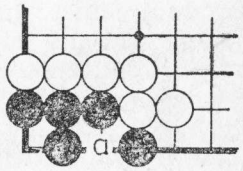
Să mai remarcăm și faptul că, după ce albul a jucat în punctul 1 din dia 37, mutarea 2 a negrului nu schimbă punctajul. Într-adevăr, negrul cîștigă un punct cu acest prilej, dar el pierde unul în plus prin această mutare : albul capturează acum o piesă în plus, chiar cea din 2.

Diagramele 39, 40, 41 preiznță alte cîteva exemple de grupuri moarte, fiecare avînd un singur ochi veritabil, celălalt fiind



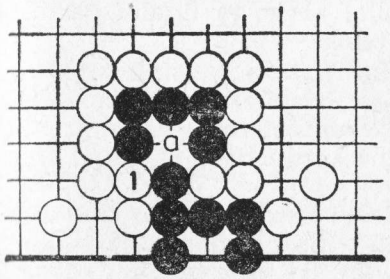
Dia 38.

Dia 39.

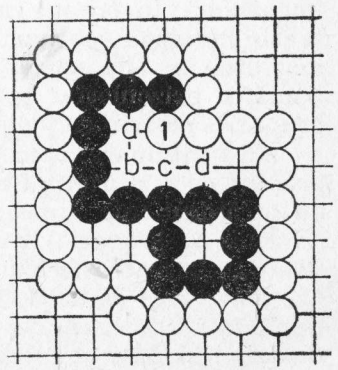


fals sau „falsificat" de mutarea albului. În dia 39 ochiul din *a* este deja fals, în dia 40 el este falsificat de mutarea albului (cinci piese negre sînt în atari ; dacă negrul joacă în punctul *a*, salvîndu-le, atunci grupul negru rămîne cu un singur ochi veritabil și fără posibilitatea de a-și face încă un ochi).

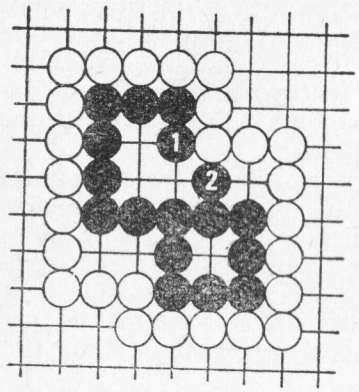
Dia 40.



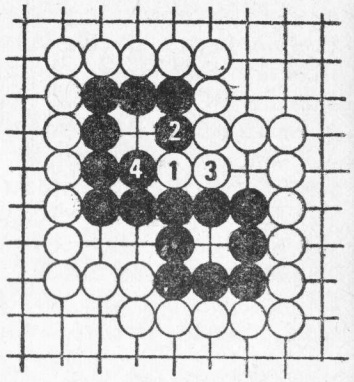
Dia 41.



Dia 41 necesită unele explicații : grupul negru de aici are un ochi și și-ar putea forma încă unul, dacă ar fi rîndul negrului să mute. Într-adevăr, jucînd mai întîi în 1 apoi în *b*, *c* sau *d*, el și-ar putea face un ochi în *b*, *ab* sau *abc*, respectiv. Dia 42 arată ultima



Dia 42.



Dia 43.

posibilitate. Chiar dacă, după ce negrul ar juca la 1, albul ar juca în unul dintre punctele *b*, *c* sau *d*, negrul și-ar putea forma al doilea ochi aici jucînd în unul dintre punctele *b*, *c*, *d* rămase libere, capturînd eventual piesa albă.

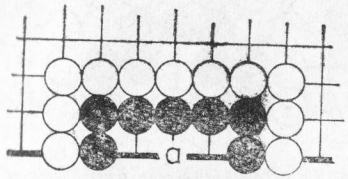
Cu negrul la mutare, grupul este viu, iar dacă este rîndul albului, atunci grupul poate fi capturat. Punctul 1 este *punctul vital* pentru grupul negru din dia 41. Să observăm că negrul, aflat la mutare, se salvează și dacă joacă mai întîi în punctul *c* (după alb 1, negru *a*, se formează un ochi în *b*), dar albul nu poate captura grupul negru jucînd inițial în *c* : după ce joacă în 1, negrul poate oricum forma un ochi în punctul *a* (dia 43) *Mutările* 3 și 4 pot fi inversate rezultatul fiind același.

Deosebirea cît mai rapidă a unui grup viu de unul mort, și deci a posibilității de a fi salvat sau nu, este o problemă de mare importanță. În primul rînd, încercarea de salvare a unui grup fără șanse înseamnă consumarea inutilă a unor mutări (care ar putea fi mai utile în altă parte) și pierdere de puncte (cu fiecare mutare, numărul prizonierilor crește). Pe de altă parte, în finalul partidei, grupurile moarte sînt eliminate de pe tablă.

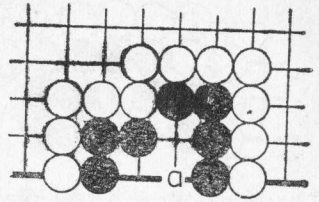
În continuare, vom discuta mai întîi cîteva exemple tipice de grupuri cu mai multe libertăți interioare, viabile sau nu, în funcție de jucătorul care urmează să mute. Recunoașterea acestor grupuri („forme de grupuri") trebuie să devină instinctivă, ele fiind frecvente și prin aceasta foarte importante.

Am văzut că două libertăți interioare neseparate nu sînt utile. Ce se întîmplă dacă avem trei libertăți ? Ele pot fi plasate în două moduri : în linie și în unghi (dia 44, 45). Se vede imediat că dacă

negrul este la mutare, jucînd în centrul formației, în punctul *a*, atunci el formează doi ochi și se salvează. Dacă însă albul urmează să mute și el ocupă punctul *a*, atunci negrul este mort : chiar dacă el capturează, grupul negru ajunge cu una sau două libertăți interioare neseparate (dacă albul a jucat de două ori). Punctul *a* este



Dia 44.

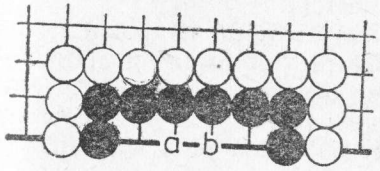


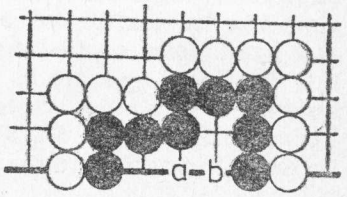
Dia 45.

punct vital în ambele cazuri. După ce albul a jucat în *a*, poziția poate rămîne neschimbată, grupul negru fiind în final eliminat de pe tablă.

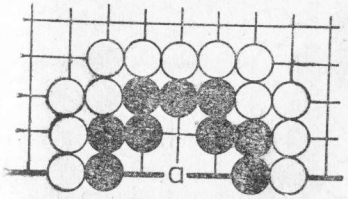
Patru puncte libere interioare pot fi aranjate în cinci forme : dia 46, 47, 48, 49, 50. Grupurile negre din dia 46, 47 și 50 sînt vii

Dia 46.

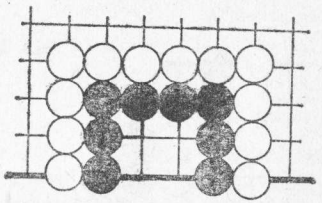




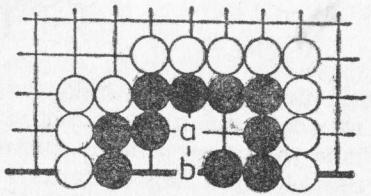
Dia 47.



Dia 48.



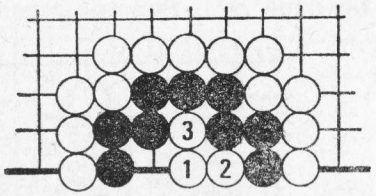
Dia 49.



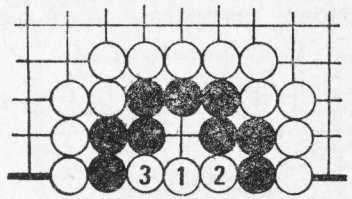
Dia 50.

indiferent cine este la mutare : jucînd fie în *a* fie în *b*, negrul realizează doi ochi și chir dacă albului îi vine rîndul să joace și ocupă unul dintre aceste puncte, celălalt rămîne liber și negrul poate juca acolo.

În dia 48, punctul *a* este însă punct vital și dacă albul joacă acolo, atunci pietrele negre pot fi capturate. Într-adevăr, jucînd ca în dia 51, 52, albul îl pune pe negru în atari și, chiar dacă negrul



Dia 51.



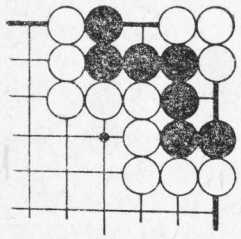
Dia 52.

capturează cele trei piese albe, el ajunge într-o poziție cu trei libertăți interioare, cu albul la mutare. Albul joacă din nou în 1 și grupul negru este mort.

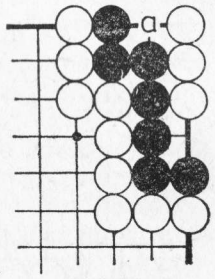
Dar, dacă urmează să mute negrul, jucînd în *a*, el supraviețuiește (cu trei ochi).

În poziția din dia 49, negrul este mort indiferent cine urmează să mute. Oriunde ar juca negrul, albul joacă în punctul de pe diagonală și previne formarea a doi ochi. Încercați !

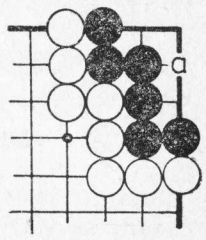
Există o excepție remarcabilă de la afirmația că patru libertăți interioare, așezate ca în dia 47, asigură viabilitatea grupului și anume, atunci cînd aceste libertăți sînt așezate „peste colț". Iată, în pozițiile din odia 53, 54, negrul nu mai poate juca aici deoarece se pune în atari. Situația va rămîne neschimbată pînă spre finalul



Dia 53.



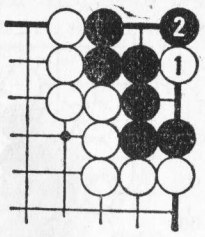
Dia 54.



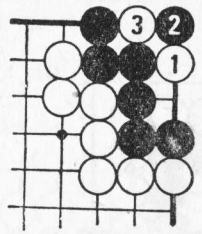
Dia 55.

partidei. Atunci, după ce își va consolida toate formațiile, în așa fel încît negrul să nu mai aibă nici o amenințare de ko, albul va pune în atari grupurile negre precedente jucînd oriunde în dia 53 și în punctul *a* din dia 54. Dacă negrul capturează, se ajunge într-o poziție ca aceea din dia 55, cu patru libertăți peste colț și cu albul la mutare. Albul joacă în punctul *a* din dia 55 și singura mutare rezonabilă a negrului este ca în dia 56, deschizînd un ko. Albul capturează și pune în atari grupul negru. Deoarece negrul nu are nici o amenințare de ko, albul ignoră mutarea următoare și captu-

rează întregul grup advers. Deja în dia 53, 54 sau în dia 55, după ce albul a jucat în punctul *a*, grupul negru este mort și nu mai are rost jocul în zona aceasta.



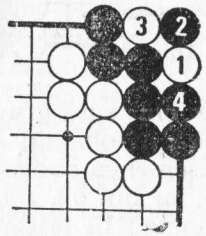
Dia 56.



Dia 57.

Există situații în care, în ciuda existenței unor libertăți exterioare, negrul nu se poate salva. De pildă, o singură libertate nu ajută : în dia 57, după ce negrul joacă mutarea 4 în altă parte, albul poate juca din nou în 2 și, chiar dacă negrul capturează, se ajunge la o poziție cu trei libertăți interioare, cu albul la mutare.

Dacă negrul are două libertăți exterioare, atunci el este salvat, în cazul în care se pornește dintr-o poziție similară celei din dia 57, deoarece el poate efectua mutarea 4 ca în dia 58 și albul se sinucide dacă joacă în colț, de aceea negrul poate juca acolo realizînd astfel doi ochi.



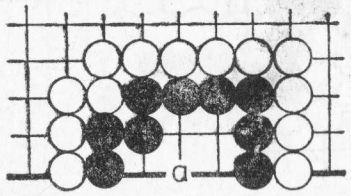
Dia 58.

Două libertăți exterioare nu-l ajută însă pe negru într-o poziție similară celei din dia 53, 54, deoarece, în timp se negrul capturează piesele albe din colț, albul poate ocupa libertățile exterioare, ajungînd la situația din dia 55, la cea din dia 57, sau la trei libertăți interioare, cu albul la mutare.

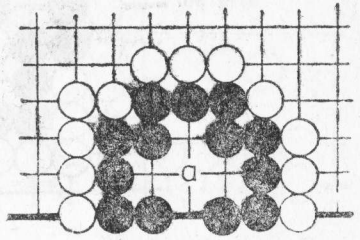
Există două situații în care nici cinci puncte libere interioare nu sînt suficiente pentru a asigura un grup viabil și acestea apar în dia 59, 60. În ambele poziții, punctul *a* este vital. Dacă negrul apucă să joace aici, atunci el este salvat, în cazul în care albul joacă în *a*, atunci grupul negru este mort și în finalul partidei va fi eliminat. Într-adevăr, dacă negrul capturează piesa albă din *a*, el își consumă propriile libertăți ; invers, albul poate ocupa pe rînd libertățile interioare ale grupului negru, punîndu-l în cele din urmă în atari și, chiar dacă negrul capturează, se ajunge la o situație cu

patru libertăți interioare, fiind rîndul albului să mute, el joacă din nou în punctul vital și așa mai departe.

Există o situație în care nici măcar șase puncte libere interioare nu sînt suficiente și anume, cea din dia 61. Punctul *a* este

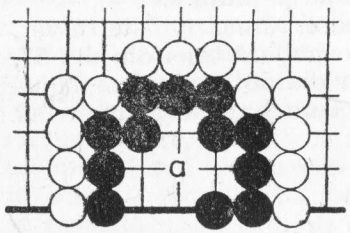


Dia 59.

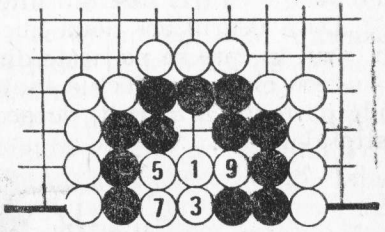


Dia 60.

vital. Jucînd ca în dia 62 (negrul mută în altă parte sau își consumă libertățile), albul pune piesele negre în atari și, dacă negrul capturează, se ajunge la o poziție ca aceea din dia 59.



Dia 61.

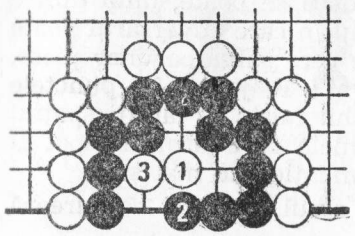


Dia 62.

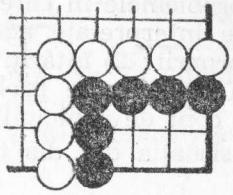
În toate situațiile discutate mai sus, grupul negru este mort în momentul în care albul joacă în punctul vital. *Albul nu este obligat să captureze efectiv.* O asemenea obligație ar putea schimba punctajul partidei. De exemplu, în dia 62, după ce a mutat în 1, albul și-a asigurat aici 29 de puncte : 12 prizonieri și 17 puncte de teritoriu. Capturînd efectiv, el își ocupă singur încă cinci puncte de teritoriu (deci pierde cinci puncte). Dacă, după ce se ajunge la poziția din dia 62, negrul capturează, el cîștigă cinci puncte și cedează încă o piesă. Dacă ar fi obligat din nou să captureze, albul ar mai pierde încă patru piese punîndu-l pe negru în atari, negrul ar captura din nou, cedînd încă o piesă (9 la 2 deocamdată), albul ar mai pune trei piese pe care negrul le-ar captura (12 la 3), apoi alte două piese (14 la 4), încă una (15 la 5) și, în sfîrșit, grupul negru ar fi capturat cu o pierdere din partea albului de 10 puncte. Repet, prin regulament, albul nu este obligat să captureze în situația din dia 61, după ce joacă în *a*, chiar dacă negrul ar dori aceasta. Dacă negrul încearcă să determine o asemenea captură, afirmînd (în lipsa unui arbitru) că grupul său este viu, atunci *el este cel obligat să dovedească acest lucru*, formînd doi ochi. În felul acesta apar două

posibilități ; el pierde puncte oferind albului noi piese sau punctajul nu se schimbă, deoarece la fiecare piesă a negrului (un punct în plus pentru alb) se răspunde cu o piesă a albului (un punct în minus pentru alb). Iată o asemenea evoluție a jocului în dia 63 (din acest moment, albul nu mai are de ce să continue, singura po-

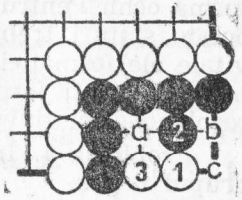
Dia 63.



Dia 64.



Dia 65.



sibilitate a negrului de a forma doi ochi fiind aceea de juca atît în 2 cît și în 3).

Am insistat asupra acestui aspect deoarece nu în toate prezentările regulamentului de GO se subliniază explicit lipsa obligației capturării grupurilor care nu își pot forma doi ochi prin joc alternativ ; de aceea mulți începători sînt tentați să impună o asemenea obligație, care contravine regulamentului.

O situație în care șase puncte interioare nu sînt suficiente apare și în dia 64. Poziția negrului ar fi viabilă în cazul în care s-ar afla la mijlocul tablei, sau pe o margine. În colț, albul poate totuși juca ca în dia 65 : după alb 1, cea mai bună replică a negrului este plasarea unei piese deasupra albului (altfel albul ocupă și acest punct) ; după alb 3, negrul *a* este auto-atari, la negru *b* albul joacă în *a* sau *c* (atari) și negrul va ajunge (după ce capturează) într-o poziție cu trei libertăți interioare, cu albul la mutare. Jucînd în *c*, negrul deschide un ko, albul capturează (în *b*) și pune grupul negru în atari. Ignorînd amenințarea de ko a negrului, albul poate captura grupul negru. Captura depinde deci de amenințările de ko ale negrului ; se spune că negrul supraviețuiește condiționat. Ca problemă, această situație ar fi putut avea enunțul „albul joacă și capturează", fără a se mai adăuga cuvîntul „condiționat", problema în sine cerînd capturarea grupului negru, fără a ne interesa sacrificiile necesare atingerii acestui scop.

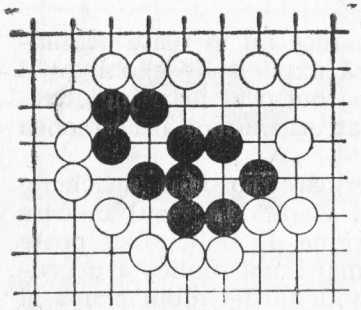
Cu acest exemplu am făcut deja un pas spre problemele de GO de tip *„viață și moarte"*, în care se cere ca un grup să fie capturat, sau dimpotrivă, să fie salvat. Voi prezenta numeroase probleme de GO, ele fiind un mod eficient de asimilare a jocului, a priceperii de a anticipa evoluții, uneori de multe mutări, ale unor lupte locale.

5.4. Zece probleme

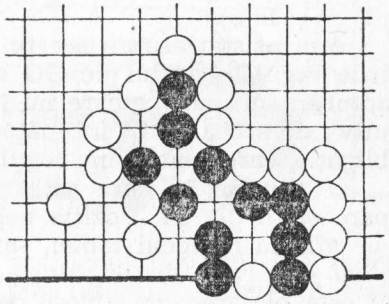
Iată deja o primă serie de zece probleme de tip *viață și moarte*. Inutil să mai amintesc indicația uzuală în asemenea situații, aceea de a încerca rezolvarea lor înainte de a citi soluțiile prezentate cu cîteva pagini mai departe. Voi menționa totuși trei sfaturi utile pentru rezolvarea problemelor de captură : 1) jucați în punctele vitale ale formației adverse ; 2) falsificați, dacă se poate, unul dintre ochii formației adverse ; 3) micșorați spațiul în care adversarul poate forma ochi. Pentru problemele în care se cere salvarea unor piese, aceste sfaturi trebuie interpretate adecvat : 1) jucați în punctele vitale ale formației proprii ; 2) întăriți ochii falși ; 3) lărgiți spațiul în care puteți forma ochi. Toate problemele care urmează pot fi rezolvate ușor ținînd cont de principiile menționate mai sus.

Problema 1. În situația din dia 66, albul joacă și capturează grupul negru.

Dia 66.



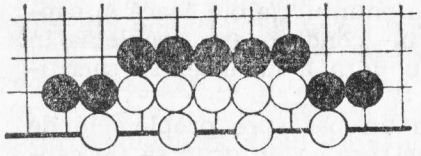
Dia 67.



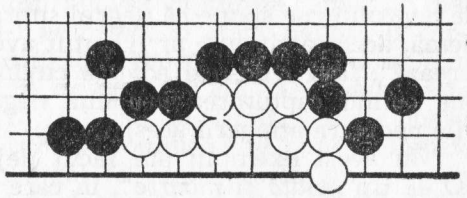
Problema 2. În poziția din dia 67, negrul joacă și se salvează,

Problema 3. În dia 68, albul are trei ochi, dar toți sînt falși. Puteți arăta cum îl capturează negrul ?

Dia 68.



Dia 69.

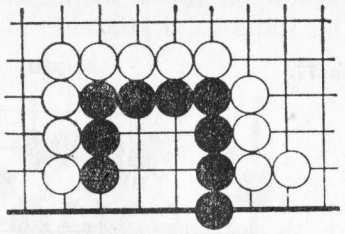


Problema 4. În situația din dia 69, negrul joacă și capturează.

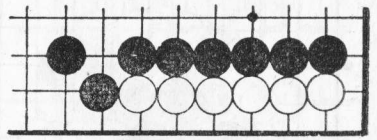
Problema 5. Dia 70 — albul joacă și capturează.

Problema 6. Sînt viabile sau nu piesele albe din dia 71 ?

Dia 70.



Dia 71.

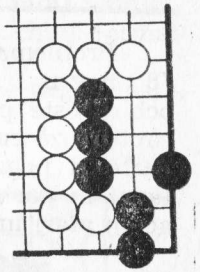


Problema 7. În situația din dia 72, albul joacă și capturează.

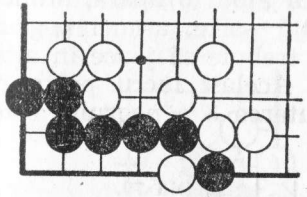
Problema 8. În situația din dia 73, albul joacă și se salvează.

Problema 9. Albul joacă și capturează piesele negre din dia 74.

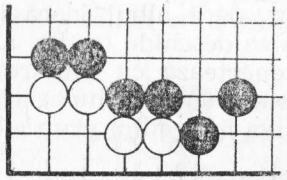
Dia 74.



Dia 72.



Dia 73.

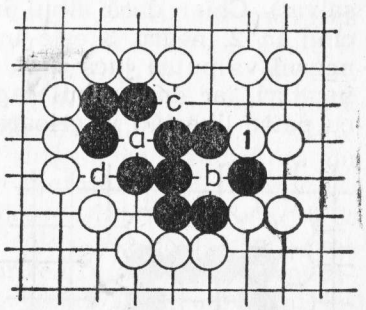


Problema 10. În poziția din dia 75, negrul este la mutare. Poate el să-și salveze grupul ?

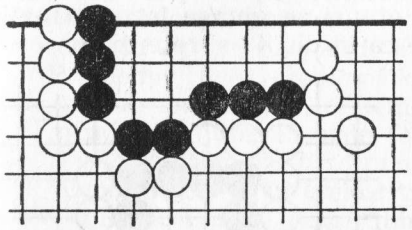
Iată și rezolvarea acestor probleme.

Problema 1. Jucînd ca în dia 76, ochiul *b* este falsificat, întregul grup rămînînd cu un singur ochi veritabil în *a* (dacă negrul ar juca primul, prin ocuparea punctului 1 el ar realiza cei doi ochi necesari — al doilea ochi negru este asigurat jucînd fie în *c*, fie în *d*).

Dia 76.



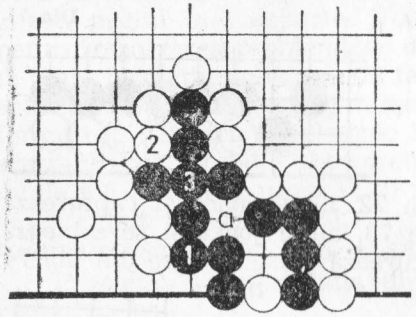
Dia 75.



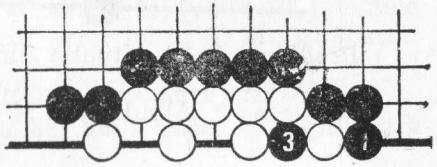
Problema 2. Mutarea cheie este cea din dia 77, cu continuarea indicată în această diagramă, și negrul nu pierde nici o piesă. De remarcat că dacă albul joacă primul și anume în 1, atunci ochiul

din *a* este falsificat. Albul poate captura grupul negru și jucînd mai întîi în 2, deoarece poate juca după aceea fie în 3, fie în 1 și din nou ochiul din *a* este fals.

Dia 77.

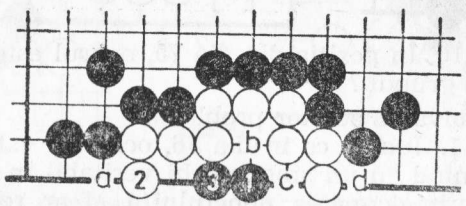


Dia 78.



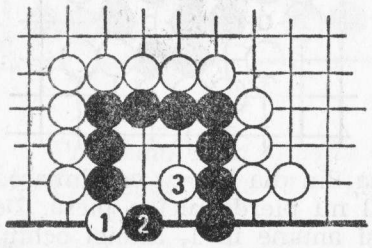
Problema 3. Din fiecare parte, negrul poate proceda ca în dia 78 : negru 1 atacă piesa albă alăturată, dacă albul o apără, atunci ochiul este pierdut, dacă albul joacă în altă parte, atunci negrul capturează cu 3 și se deschide un ko, albul trebuie să joace în altă parte și negrul conectează cu mutarea 4. Același lucru poate fi făcut în partea opusă, cu mențiunea că mutarea 3 a negrului este acum atari împotriva întregului grup alb.

Dia 79.

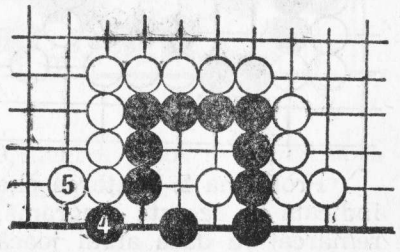


Problema 4. Punctul vital este 1 în dia 79, punct sugerat de pozițiile discutate în secțiunea anterioară (jucînd aici, albul ar fi salvat). Chiar dacă albul încearcă să-și formeze al doilea ochi jucînd în 2, negru 3 este imparabil. Într-adevăr, în cele din urmă, negrul va putea juca și în punctele *a*, *b*, *c*, *d*, punînd grupul negru în atari, iar dacă albul capturează, atunci se ajunge într-o situație cu patru libertăți interioare, așezate ca în dia 48 și este mort.

Dia 80.

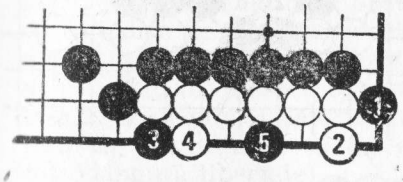


Dia 81.

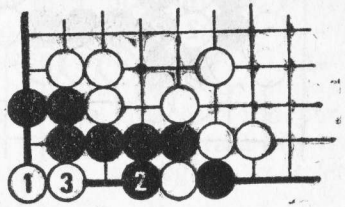


Problema 5. Diagramele 80, 81 arată evoluția conflictului. De notat că ochiul din punctul 1, dia 81, este fals, că mutarea 3 din dia 80 este esențială și că albul nu putea juca mai întîi în 3.

Dia 82.



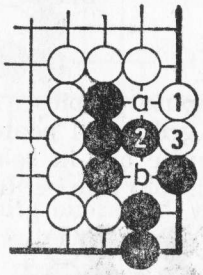
Dia 83.



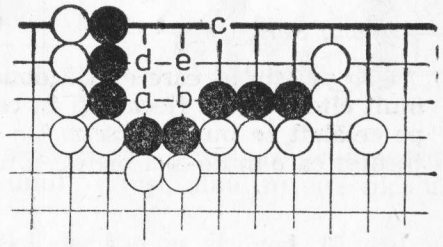
Problema 6. Nu, mutarea 1 a negrului din dia 82 este imparabilă, micșorînd decisiv spațiul în care albul își poate forma ochi. Piesa 3 se sacrifică tot pentru a micșora spațiul disponibil albului, iar 5 este punctul vital al formației apărute astfel. Ochiul format prin capturarea piesei negre 3 este fals.

Problema 7. Punctul vital este în colț și chiar dacă negrul capturează cu 2, alb 3 ocupă al doilea punct vital (dia 83).

Dia 84.



Dia 85.

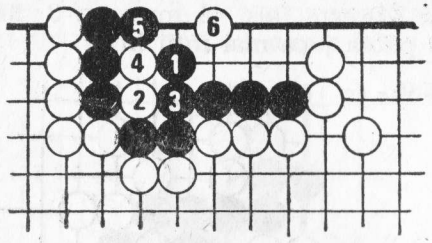


Problema 8. Mutarea salvatoare a albului este B2. Verificați faptul că nici un atac al negrului nu-l poate împiedica pe alb să-și formeze doi ochi.

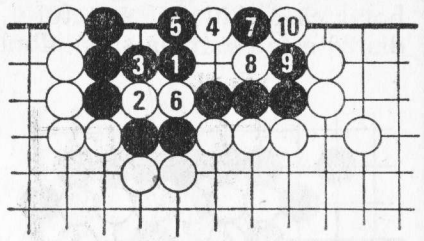
Problema 9. Soluția este prezentată în dia 84. Să observăm că negrul se pune în atari dacă joacă acum în a, că albul nu poate fi împiedicat să-și conecteze piesele, deci ochiul din *b* este pierdut. Dacă negrul joacă mutarea 2 în *a* sau în 3, atunci albul joacă în 3, respectiv, în 2 și negrul pierde în amîndouă cazurile.

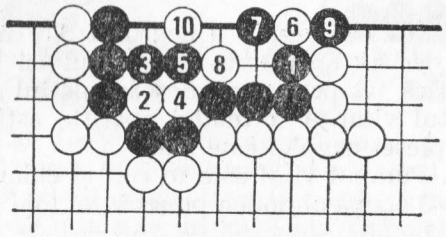
Problema 10. O problemă ceva mai dificilă prin faptul că nu cere găsirea unei soluții, ci demonstrarea faptului că *nici o mutare* a negrului nu ajută. Fisurile formației negre sînt punctele *a*, *b*, *c* din dia 85 : prin *a* sau *b* se pun în atari cele două piese negre izolate, amenințîndu-se în același timp coborîrea în *d* sau *e*, cu capturarea celor trei piese negre din stînga ; jucînd în *c*, albul micșorează considerabil spațiul de ochi al negrului (iar piesa albă de aici nu poate fi atacată oricum). Trei evoluția posibile ale duelului sînt indicate din dia 86, 87, 88.

Dia 86.



Dia 87.

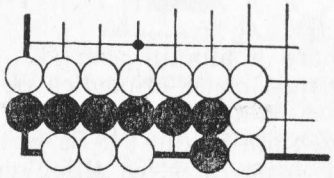


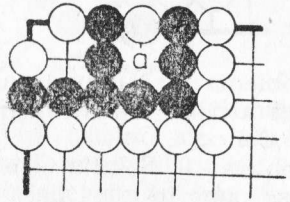


Dia 88.

5.5. Seki

O poziție în care există două grupuri opuse de piese, avînd cel mult cîte un ochi fiecare și în care nici un grup nu-l poate captura pe celălalt se numește *seki*. De cele mai multe ori, în seki, primul jucător care mută aici pierde. Un exemplu simplu este cel din dia 89.



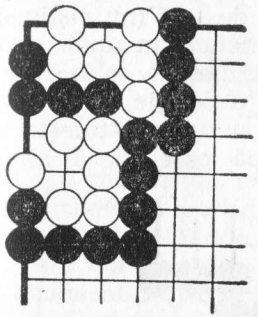


Dia 90.

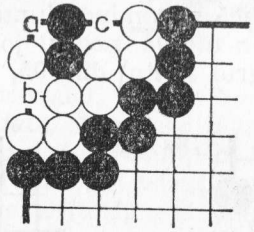
Cele trei piese albe sînt încercuite de cele șapte piese negre, care la rîndul lor sînt încercuite de piesele albe din exterior. Grupurile încercuite au cîte două libertăți și aceste libertăți sînt comune. Primul jucător care mută în una dintre aceste libertăți își pune grupul propriu în atari și, după captură, grupul adversarului supraviețuiește (negrul rămîne cu patru libertăți în linie, deci este viu). De aceea, nici unul dintre jucători nu va muta în zona aceasta și poziția va rămîne neschimbată pînă la sfîrșitul partidei, ambele grupuri fiind considerate viabile. O poziție seki reprezintă deci o excepție de la faptul că un grup viu de piese trebuie să aibă cel puțin două libertăți interioare separate. În seki ambele grupuri sînt vii și *nici un*

jucător nu are puncte. Această afirmație necesită o explicație. Iată, să privim situația din dia 90. Poziția este seki, ambele grupuri au cîte un ochi și cîte o libertate comună ; jucătorul care joacă în libertatea comună se pune în atari. Punctul *a* este încercuit de negru, iar piesa albă alăturată poate fi capturată. În finalul partidei, ea se va ridica de pe tablă (deci negrul va primi astfel un punct), dar negrul nu va avea aici două puncte de teritoriu, deoarece *în seki nici un jucător nu are teritoriu*. Mai mult, piesa albă este îndepărtată în final numai datorită faptului că ea poate fi capturată efectiv fără ca poziția seki să fie distrusă (jucînd în *a*, negrul va avea tot o singură libertate).

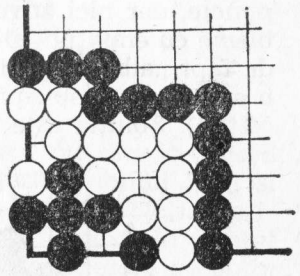
Dia 91.



Dia 92.



Dia 93.

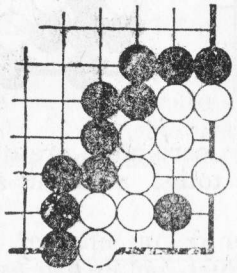


În dia 91 apare o altă poziție seki în care albul are două puncte încercuite iar negrul nu are nici unul ; totuși, albul nu are nici un punct de teritoriu aici.

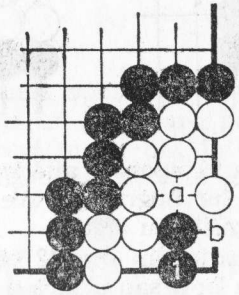
Și poziția din dia 92 este seki, dar de un alt gen. Negrul nu poate juca în *a* sau *c* fără a pierde imediat, iar în *b* îi este interzis. La fel, dacă albul joacă în *c*, el se pune în atari, iar dacă joacă în *b*, formația sa este pierdută (negrul îl pune în atari, albul capturează și se ajunge la o formație cu trei libertăți interioare neseparate, cu negrul la mutare). Ce se întîmplă însă dacă albul joacă în punctul *a* ? Mutarea este atari împotriva pieselor negre, deci negrul este obligat să captureze, jucînd în *b*. Acum albul este în atari și el este obligat să captureze piesa din *b*. Am revenit la poziția de plecare, de data aceasta fiind rîndul negrului să mute (care nu poate juca aici). Poziția ciclează și cu acest prilej negrul a capturat două piese iar albul numai una. Ciclarea nu este în avantajul albului, deci el nu are nici un motiv să joace astfel. Atenție, a ciclat poziția din colț, nu întreaga configurație a tablei : dacă s-ar repeta de trei ori întreaga configurație a pieselor, atunci partida ar fi anulată (nu *remiză*, ci *anulare*). O asemenea ciclare totală ar apare dacă, după ce albul recapturează, negrul ar juca *pas*, albul ar juca din nou în colț etc.

O poziție care ciclează, de data aceasta din cauza a două ko-uri simultane, este indicată în dia 93. Fiecare jucător se pune în atari dacă închide ko-ul pe care poate să-l închidă și-l pune pe adversar în atari capturînd în ko-ul în care poate captura ; adversarul este deci obligat să captureze în celălalt ko și poziția a ciclat prin simetrie.

Pozițiile seki nu sînt prea frecvente (se spune că un seki apare aproximativ o dată la 20 de partide), dar este util să recunoaștem o asemenea situație pentru a o provoca la nevoie. Acest lucru ar putea fi util în două cazuri : cînd un grup propriu nu-și poate forma doi ochi, dar îl putem atrage pe adversar într-un seki (nu cîștigăm puncte, dar nici nu pierdem), sau atunci cînd nu putem captura un grup advers, dar putem să-l aducem în situația de seki (nu cîștigăm puncte, dar nici adversarul nu cîștigă). De asemenea, în unele probleme cu enunțul „albul/negrul joacă și supraviețuiește", soluția este de fapt „albul/negrul joacă și conduce lupta la o poziție seki". Iată o asemenea problemă : în dia 94, negrul joacă și supraviețuiește în colț (!). Soluția este negrul 1 din dia 95, după care, dacă albul



Dia 94.



Dia 95.

joacă în *a*, negrul provoacă seki jucînd în *b* și invers.

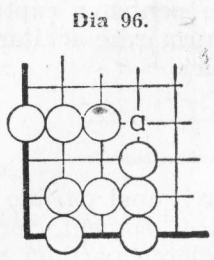
5.6. Teritoriu

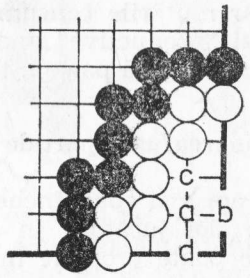
O porțiune a tablei, încercuită de piese vii ale unui jucător (folosind eventual și marginea tablei ca graniță) și la care adversarul nu are acces cu piese vii (mergînd pe liniile caroiajului), poartă numele de *teritoriu* și fiecare punct al său (intersecție a două linii) se adaugă la punctajul jucătorului respectiv. De exemplu, în dia 96, piesele albe sînt vii și ele au închis aici șase puncte de teritoriu. Negrul nu poate supraviețui în acest teritoriu și nici nu poate uni un punct din cele șase cu o piesă de-a sa aflată altundeva pe tablă, într-un grup viu, mergînd pe liniile caroiajului. De remarcat că nu este nevoie ca albul să joace o piesă și în punctul *a* ; teritoriul este deja închis.

Reamintesc faptul că în seki nu se consideră teritoriu porțiunile închise eventual de piesele participante la seki (piesele vii fără a avea doi ochi, nu piesele exterioare).

Teritoriile se evaluează (sînt considerate teritorii) în finalul partidei, după ce cei doi jucători cad de acord că partida este terminată. De pildă, în situația din dia 97, albul ar putea să conteze

Dia 96.



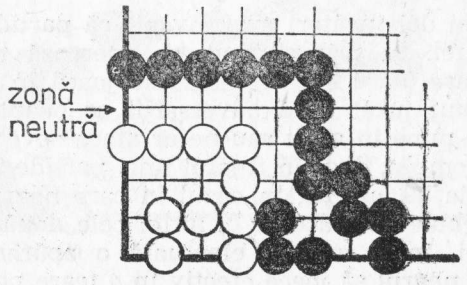


Dia 97.

pe opt puncte de teritoriu aici, dar *dacă* negrul nu este de acord cu încheierea partidei, *dacă* el invadează teritoriul albului în *a* și *dacă* albul răspunde deasupra punctului *b*, atunci se ajunge la poziția din dia 94 care, după cum am văzut, conduce la seki. În finalul partidei albul nu mai are teritoriu aici. Rezultate similare se obțin dacă albul răspunde în unul din punctele *b, c, d*.

În general, dacă invaziile de acest gen (în teritorii mai largi), par a avea o șansă de reușită și dacă ele au *sigur* succes în eventualitatea în care adversarul nu se apără, ele trebuie întreprinse. În cel mai rău caz pentru „invadator", punctajul nu se schimbă (pentru fiecare piesă în plus capturată, cel care se apără pune o piesă în propriul teritoriu) ; singura pierdere este cea de timp...

Punctele de pe tablă la care ambii jucători au acces cu piese vii (punctele cu o graniță albă și una neagră) se numesc *puncte neutre* și nu se iau în considerație în punctajul nici unuia dintre jucători. O asemenea zonă este indicată în dia 98.



Dia 98.

Un jucător își realizează punctajul atît din teritoriu, cît și din prizonieri (fiecare piesă capturată diminuează cu un punct teritoriul advers, deci mărește cîștigul propriu). Totuși, obiectivul principal al unui jucător de GO trebuie să fie construirea de teritoriu. Cu excepția partidelor între jucători începători și a unor cazuri rare, numărul prizonierilor capturați este derizoriu în comparație cu numărul punctelor de teritoriu. Lupta pentru captură este adesea mai atrăgătoare, dar mutările consumate pentru a captura cîteva piese pot fi mult mai „productive" dacă urmăresc schițarea și consolidarea unui teritoriu în altă parte a tablei.

5.7. Terminarea unei partide

(Așa cum am mai spus, încheierea unei partide se face prin înțelegerea celor doi jucători. În orice moment, jucătorul care urmează să mute poate propune încheierea partidei. Dacă adversarul acceptă, atunci jocul se oprește, dacă nu, atunci partida trebuie să continue pînă ce ambii jucători cad de acord asupra acestui lucru. Eventual, unul dintre jucători poate juca pas, lăsîndu-l pe adversar să mute efectiv de mai multe ori. Dacă ambii jucători „mută" pas, atunci partida, evident, se încheie. În mod normal, un jucător consideră că nu mai are motive să continue atunci cînd :

— și-a închis toate teritoriile,

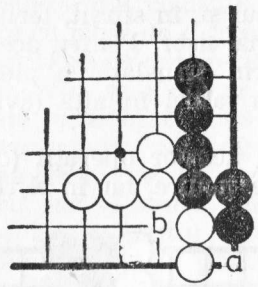
— nu mai poate diminua teritoriile adverse (printr-o invazie, de exemplu),

— nu mai poate captura piese adverse și nu mai poate evita capturarea unor piese proprii.

Aceste constatări pot avea o anumită doză de subiectivitate, în sensul că unui jucător i se poate părea că, de exemplu, o invazie într-o poziție dată va avea succes, în timp ce altuia i se poate părea fără șanse. În primul caz, partida va continua, în al doilea nu. Regula de încheiere a partidei devine însă din ce în ce mai puțin ambiguă odată cu creșterea experienței de joc, după ce grupurile vii și moarte sînt recunoscute ca atare imediat, șansele invaziilor de asemenea.

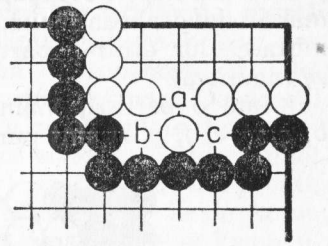
După ce cei doi jucători au convenit că partida s-a încheiat, se procedează astfel. În primul rînd, se operează toate *apărările în teritoriu* necesare (dacă există), adică se joacă în toate acele locuri în care ar trebui jucat dacă adversarul ar ocupa anumite puncte neutre și ne-ar pune în atari sau ne-ar ataca sever un grup propriu alăturat. De exemplu, dacă în finalul unei partide întîlnim o situație ca aceea din dia 99, atunci, în cazul în care negrul joacă în punctul *a*, albul trebuie să joace în *b*, altfel cele două piese albe vor fi capturate. Deci, în *b* trebuie efectuată o apărare în teritoriu și aceasta fără ca negrul să joace efectiv în *a* (care poate rămîne punct

neutru). După ce se efectuează toate apărările în teritoriu (atenție, în dia 100 albul nu trebuie să se apere în *a*, deoarece, chiar dacă negrul ocupă unul dintre punctele *b*, *c*, albul îl poate ocupa pe celălalt apărîndu-și piesa în pericol), se trece la completarea tuturor punctelor neutre și aceasta se poate face cu piese de orice cu-

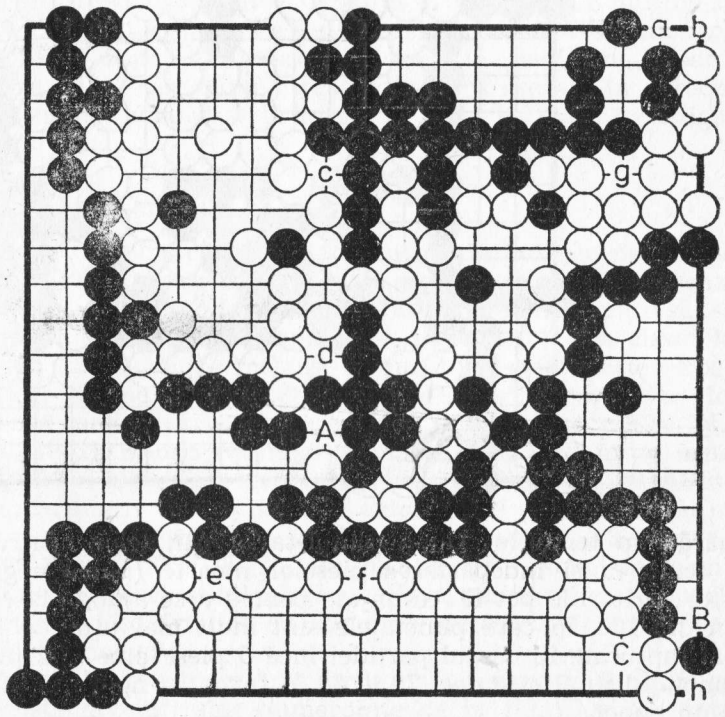


Dia 99.

Dia 100.



loare (scopul fiind, pur și simplu, de a nu ne încurca la calcularea punctajului). În unele prezentări ale regulamentului GO-ului, se prevede ca acoperirea punctelor neutre să se facă prin joc alternativ, de către cei doi jucători, prilej cu care se realizează și apărările

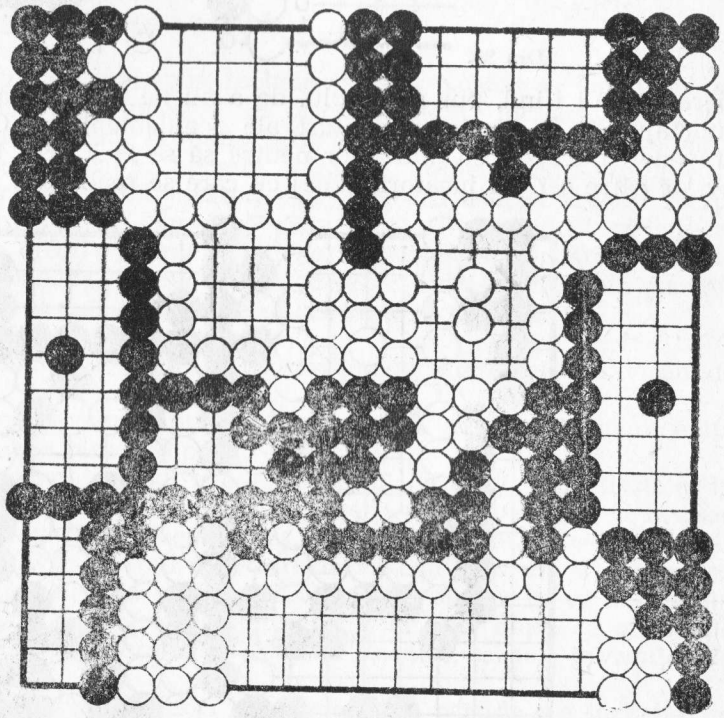


Dia 101.

în teritoriu. În acest fel pot fi evitate confuziile în această fază de joc, dar cu puțină grijă se poate simplifica această operație și de aceea vom adopta prevederea formulată mai sus.

După aceea, se elimină de pe tablă toate piesele și grupurile de piese moarte, apoi prizonierii albi se pun în teritoriul albului, iar cei negri în teritoriul negrului și, în sfîrșit, teritoriile se rearanjează pentru a putea fi evaluate mai ușor. Pentru aceasta se încearcă formarea de dreptunghiuri, prin translatarea pieselor, eventual prin mutarea lor dintr-o parte a tablei în alta (evident, punctajele nu se modifică).

Iată o partidă, înaintea acestor operații (dia 101). Punctele *a, b, c, d, e, f, g, h* sînt puncte neutre, iar în *A, B, C* trebuie operate



Dia 102.

apărări în teritoriu. După completarea punctelor neutre, apărarea în teritoriu și îndepărtarea pieselor moarte (patru negre și două albe), teritoriile pot fi rearanjate pentru a se ajunge la configurația din dia 102, în care punctajele sînt mult mai ușor de stabilit (au fost capturate în cursul partidei încă 5 piese albe și 2 piese negre). Punctajul final este deci 70 la 69 în favoarea negrului, care învinge cu un punct.

Bineînțeles, o partidă se poate termina oricînd prin abandon (fără a avea în acest caz o evidență a punctajului obținut), iar în partidele oficiale, desfășurate cu ceas și timp limitat de gîndire, se poate pierde și prin depășirea timpului.

Evident, la terminarea unei partide toate ko-urile trebuie să fie închise, iar punctele libere din pozițiile seki, fiind neutre, sînt tratate ca atare (acoperite cu piese de o culoare sau alta).

În legătură cu punctajul cu care se termină o partidă, mai există un aspect important. Prin regulament, prima mutare o are negrul, iar acest fapt este considerat (după cum s-a constatat statistic) a-i da acestuia un avantaj de aproximativ cinci puncte. De aceea, s-a adoptat următoarea convenție : scăderea a cinci puncte din punctajul realizat de negru, iar pentru a elimina și eventualitatea unei remize, în funcție de regulamentul concret al fiecărei competiții, se scad 4,5 sau 5,5 puncte. Aceste puncte poartă numele de *komi*. (Astfel, în partida din dia 101, 102, luînd în considerare și komi-ul, negrul este învins, deși pe tablă el a rămas cu un punct în plus . . .)

Stabilirea culorii pieselor cu care vor juca cei doi participanți se face, fie în funcție de tăria celor doi jucători (cel mai slab joacă cu negrele, eventual cu handicap — vezi secțiunea următoare), fie printr-o tragere la sorți specifică GO-ului și anume, un jucător ia la întîmplare un număr oarecare de piese în mînă și-l întreabă pe partener : „par sau impar ?“ Adversarul răspunde „par“ sau „impar“, după inspirație, după care piesele respective sînt așezate în perechi pentru a le verifica paritatea. Primește negrele cel care a cîștigat acest „pariu“.

5.3. Ranguri și handicap

Jucătorii de GO sînt clasificați în funcție de puterea de joc pe mai multe niveluri, separate în două clase : *kyu* și *dan*. Jucătorii mai slabi ocupă niveluri kyu ; după cunoașterea regulamentului și, să zicem, disputarea unei partide complete, un începător este clasat la aproximativ 35 kyu, apoi pe măsură ce jucătorul dobîndește experiență și putere de joc, el avansează spre 34, 33, . . . , 20 kyu etc. Într-o excelentă carte pentru începători *(GO for Beginners,* The Ishi Press, Tokyo, 1972), Kaoru Iwamoto spune că progresul inițial este foarte rapid, astfel că după cîteva luni de practică, un începător ajunge la aproximativ 10 kyu. Alți autori sînt cevă mai puțin optimiști. În orice caz, drumul de la 10 kyu la 5 kyu, . . . , 3 kyu, . . . 1 kyu este mult mai dificil și fiecare jucător, în funcție de talent și de seriozitatea cu care studiază jocul, îl va parcurge mai repede sau mai încet, fiind confruntat cu momente de impas în care progresul pare foarte anevoios.

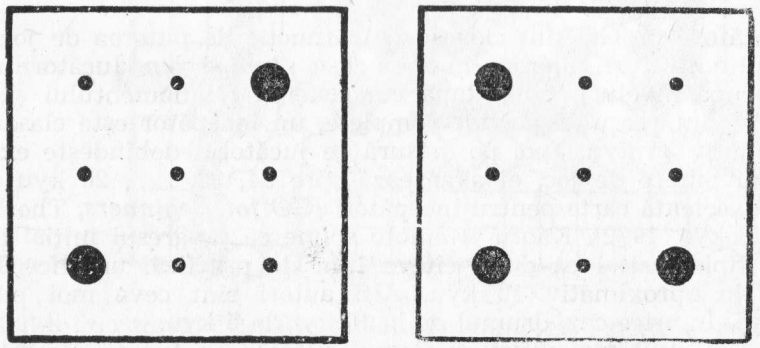
După nivelurile kyu încep nivelurile dan, rezervate jucătorilor puternici. Aceste niveluri sînt numerotate de la 1 la 9 și de data

aceasta, cu cît un jucător este mai puternic, cu atît el va avea mai mulți dan-i. Nivelul 1-dan mai poartă și numele de *shodan*. Nivelul maxim 9-dan se atribuie bineînțeles foarte rar. În Japonia există și un nivel 10-dan, onorific, care se atribuie pe termen de un an ; este așa-numitul titlu Ju-dan, unul dintre cele trei titluri supreme în GO-ul japonez profesionist — alături de Meijin și Honinbo.

Ca și la șah (sau la unele sporturi marțiale orientale), atestarea forței de joc a unui jucător se face în competiții oficiale, organizate de asociații naționale sau internaționale de GO. Există, de asemenea, posibilitatea comparării tăriei proprii cu cea a unui jucător de tărie cunoscută : disputînd mai multe partide și făcînd o statistică a rezultatelor. Un alt mod de evaluare a nivelului de joc este prin baterii de probleme cu răspunsuri punctate : totaluri posibile sînt cotate de către un expert la anumite nivele kyu sau dan. Această ultimă metodă este însă destul de nesigură, adesea forma întrebării sugerînd și răspunsul. În capitolul 9 voi prezenta două asemenea teste, unul după cartea *What's Your Rating ?* de N. Miyamoto, The Ishi Press, Tokyo, 1975 (după cum se va convinge cititorul, această carte este foarte darnică în evaluarea rangului celor care reușesc să rezolve testele propuse).

Într-o partidă în care se întîlnesc doi jucători de ranguri egale, piesele negre (deci prima mutare) vor fi atribuite, așa cum arătam la sfîrșitul secțiunii anterioare, printr-o tragere la sorți specifică GO-ului. Piesele albe sînt primite de către celălalt jucător. Dacă în acest fel un jucător pierde trei partide din patru, atunci el va primi în următoarele patru partide de fiecare dată piesele negre

Dia 103, 104

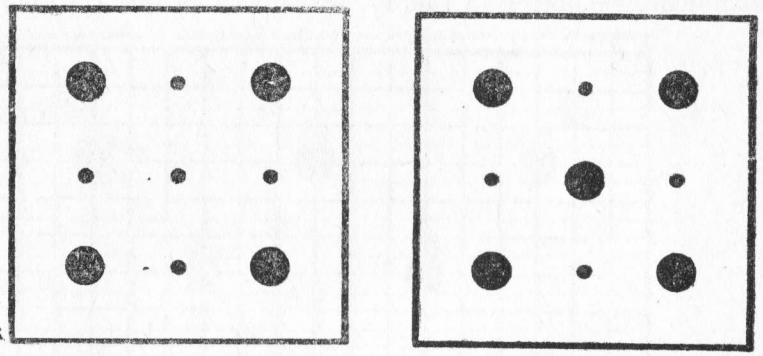


urmînd să se revină la partide alternative, dacă va cîștiga în acest fel trei partide din patru.

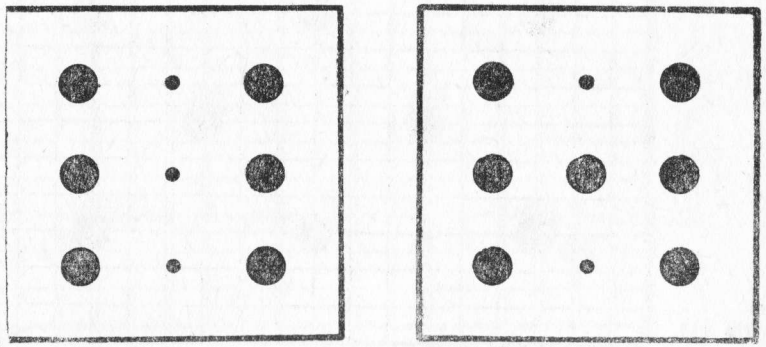
În cazul în care un jucător pierde trei partide din patru, jucînd de fiecare dată cu negrele, atunci următoarele patru partide se vor juca cu două piese handicap, adică el va primi dreptul ca la începutul partidei să aibă două piese pe tablă, așezate ca în dia 103, urmînd ca prima mutare efectivă să fie făcută de alb (după care jocul continuă în mod obișnuit, fiecare cîte o mutare).

Și așa mai departe : dacă jucătorul care a primit *n* piese handicap pierde trei partide din patru, atunci handicapul va crește cu

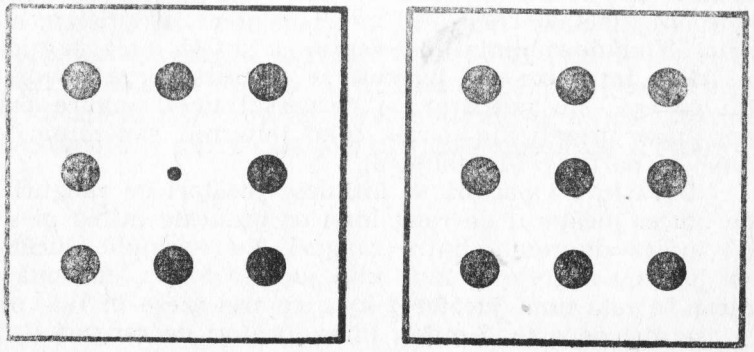
Dia 105, 106



Dia 107, 108

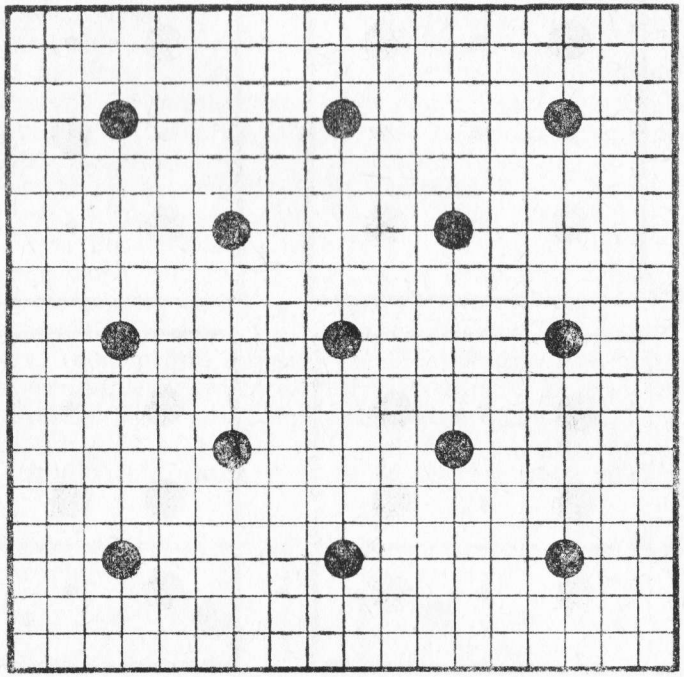


Dia 109, 110



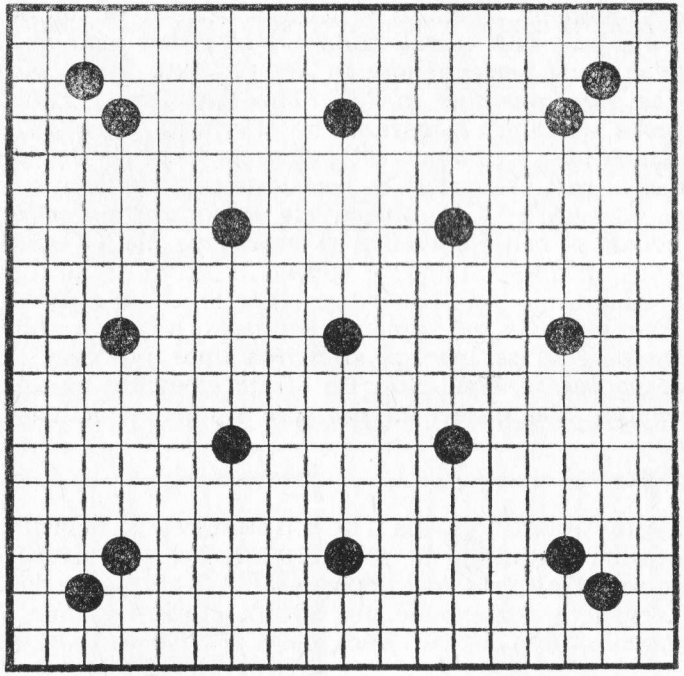
o piesă ; dacă el cîștigă trei partide din patru, atunci se trece la un handicap de n—1 piese, iar la scor egal, 2 la 2, handicapul se păstrează. Handicapul maxim uzual este de 9 piese. Modul de așezare a pieselor handicap este indicat în dia 103—110.

Dacă nouă piese nu sînt suficiente jucătorului mai slab pentru a face față adversarului, atunci pot fi acordate și mai multe piese handicap, de obicei 13 sau 17, așezate ca în dia 111, 112, dar asemenea partide nu au decît o valoare pedagogică. Nouă piese, așezate în punctele cheie ale tablei, reprezintă oricum un avantaj uriaș. Trebuie subliniat însă faptul că la GO, o cît de mică diferență de tărie între cei doi jucători se materializează imediat pe tablă (în general, nu neapărat pe parcursul unei singure partide, cînd pot apare greșeli din partea celui puternic, sau mutări involuntar bune de partea celui mai slab).



Dia 111.

Dacă într-o partidă se întîlnesc jucători de ranguri cunoscute, de obicei jucătorul de rang inferior primește atîtea piese handicap cît indică diferența dintre ranguri. De exemplu, jucătorul 4-kyu va juca cu negrele în fața unui jucător 3-kyu, cu două piese handicap în fața unui jucător 2-kyu, cu trei piese în fața unuia 1-kyu și așa mai departe. Similar, între jucători de ranguri dan, cu mențiunea că aici creșterea handicapului este mai lentă, acordîndu-se de obicei cam o jumătate de piesă pentru fiecare dan diferență : 3-dan va juca cu negrele, fără handicap, și în fața unui jucător 4-dan și a unuia 5-dan, va primi două pietre în fața unuia 6-dan sau 7-dan etc. Motivul este acela că jucătorii puternici pot folosi foarte eficient pietrele handicap.



Dia 112.

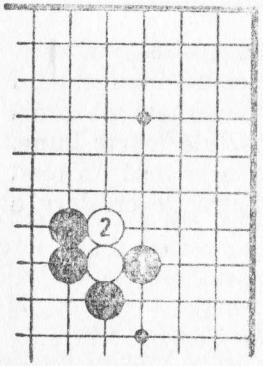
Trebuie remarcat, în încheiere, că pînă pe la 10—8-kyu, estimarea tăriei unui jucător este foarte dificilă, din cauza inconstanței inerente începătorilor, mutări „geniale" putînd fi urmate de erori flagrante, partide mediocre putînd fi urmate de partide foarte bune. Jocul cu handicap, în fața unui adversar puternic, este însă un mod adecvat de estimare a puterii de joc și o cale sigură de creștere a acestei puteri.

6. PROCEDEE SIMPLE DE CAPTURARE

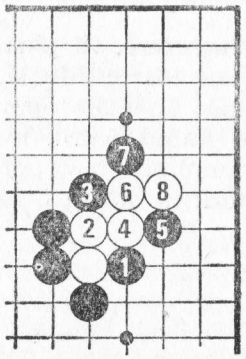
În acest moment, cititorul se găsește undeva în jur de 34-kyu și poate deja juca GO, acesta fiind cel mai bun mod de fixare a cunoștințelor și de perfecționare în acest stadiu. Într-o carte *(Lessons in the Fundamentals of GO,* The Ishi Press, Tokyo, 1972) foarte frumos scrisă, T. Kageyama ne sfătuiește ca, după descifrarea regulamentului, să jucăm cel puțin cincizeci de partide cu un începător ceva mai avansat și în aceste partide capturarea de piese și evitarea capturării să fie obiectivele principale ale celor doi jucători. Jucînd, principiile tactice și strategice ale GO-ului vor fi redescoperite, intuite sau pur și simplu li se va simți lipsa, după care, prin studiu, ele pot fi mai ușor conștientizate și aprofundate. Evident, cincizeci este un număr orientativ. Oricum, mult mai devreme este bine să se înceapă studierea unor procedee simple și curente de capturare a pieselor. De aceste elemente ne vom ocupa în acest capitol, făcînd deci un pas spre studierea tacticii GO-ului.

6.1. Scara

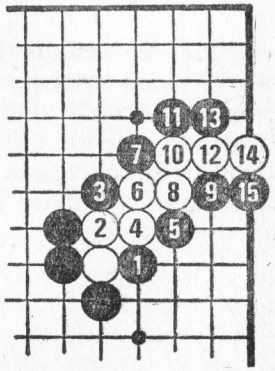
Să privim situația din dia 113. Cu mutarea 1, negrul pune în atari piesa albă alăturată, iar albul încearcă să se salveze cu mutarea 2. Ce se va întîmpla mai departe ? Albul are acum două libertăți, deci negrul îl poate pune din nou în atari și anume, în două moduri diferite. Dacă negrul joacă deasupra piesei 1, atunci albul



Dia 113.



Dia 114.



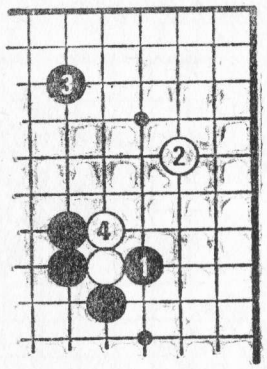
Dia 115.

va juca deasupra piesei 2 și va avea în continuare trei libertăți. Procedînd însă ca în dia 114, albul va ajunge din nou într-o situație cu două libertăți, situație care se poate perpetua (dia 115), pînă ce se ajunge la marginea tablei, unde albul nu mai poate amîna capturarea.

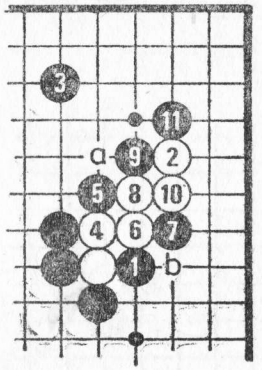
Acest procedeu de a captura piese poartă numele de *scară (shicho* — în japoneză) și el este foarte important din mai multe puncte de vedere : apare frecvent, necunoașterea lui poate avea urmări catastrofale, iar „învățarea" scării este o lecție foarte utilă pentru începători.

Ce trebuia să facă albul în situația precedentă ? În nici un caz să nu continue ca în dia 113, 114, 115. Cu fiecare mutare în plus, cîștigul negrului crește, ajungînd în final enorm : 8—9 piese albe capturate și o formație neagră puternică, dominînd întreaga parte dreaptă a tablei. În general, o piesă sau un grup de piese care nu mai pot fi salvate nu mai trebuie „apărate", pierzînd mutări și, adesea, puncte în plus.

În cazul de mai sus, cea mai bună replică a albului la atacul negrului 1 era *plasarea unei piese albe undeva pe traseul pe care ar merge scara ce s-ar declanșa dacă albul s-ar apăra ca în dia 113.* Să presupunem că albul ar efectua mutarea 2 ca în dia 116, negrul nu ar captura imediat, ci ar da albului posibilitatea să joace mutarea 4 în locul mutării 2 din dia 113. Puteți prevedea evoluția



Dia 116.



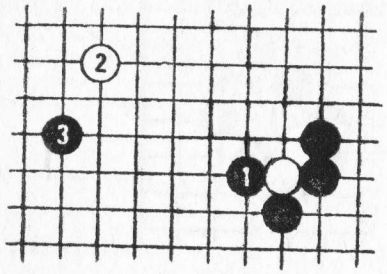
Dia 117.

scării în această situație ? Răspunsul este dat în dia 117. Lovindu-se de piesa 2, formația albă intrată în scară rămîne, în urma mutării 11 a negrului, cu două libertăți. Albul are acum răgazul să joace fie în punctul *a,* fie în punctul *b,* punînd simultan în atari cîte două piese adverse și, chiar dacă negrul joacă atari în dreapta pieselor 2 sau 10, albul capturează o piesă neagră, creîndu-și încă o libertate, o altă piesă neagră rămîne în atari și negrul trebuie să apere

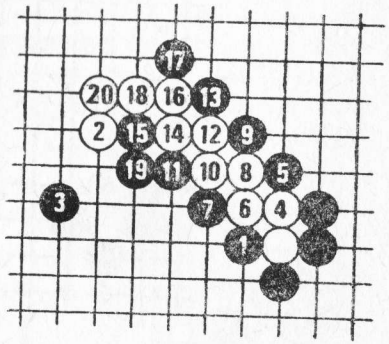
și punctul *a* sau *b* neatacat încă de alb. Situația este complet schimbată față de cea din dia 115. În acest moment, pierderea negrului se poate dovedi imensă : grupul alb este legat solid, în timp ce piesele negre atacante sînt extrem de vulnerabile (una sau două au fost chiar capturate). Pierderea negrului este cu atît mai mare cu cît scara a fost mai lungă, creîndu-se astfel mai multe puncte de tipul lui *a* și *b* din dia 117.

În concluzie, „citirea" exactă și completă a unei scări care abia începe este de mare importanță pentru ambii jucători : pentru cel atacat este hotărîtoare în vederea abandonării duelului în cazul în care scara reușește și pentru continuarea luptei dacă scara întîlnește în drumul ei piese proprii. Dacă scara nu întîlnește piese „prietene" în drumul ei, atunci cel mai bun lucru pentru cel atacat este să plaseze o asemenea piesă, obligîndu-l pe adversar să captureze imediat piesele intrate deja în scară. Dacă piesa plasată de cel atacat în drumul scării are și un alt scop decît întreruperea scării, atunci este cu atît mai bine, pierderea pieselor capturate în scară fiind compensată de influența locală a acelei piese.

Citirea scării trebuie făcută mintal, oricît de greu ar părea la început și, spune același Kageyama, nu trebuie să trecem mai departe în studiul GO-ului înainte de a reuși acest lucru. Adesea, citirea unei scări este realmente complicată. De exemplu, piatra care întrerupe scara poate să nu se găsească chiar în drumul acesteia și totuși ea să fie eficientă. Un asemenea caz este cel din dia 118, în care alb 2 nu pare la început a întrerupe scara dar, după



Dia 118.



Dia 119.

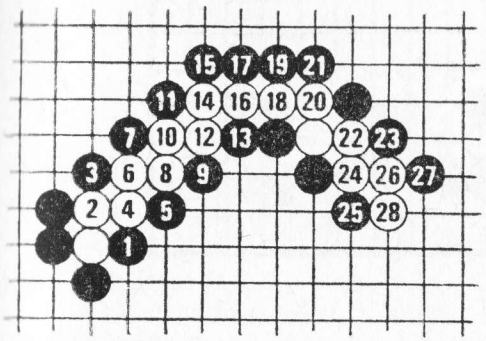
cum se vede în dia 119, alb 18 este atari împotriva piesei negre 15 și, în timp ce negrul se apără, albul poate face o mutare suplimentară, care-i aduce libertăți în plus, suficiente pentru a trece la contraatac.

Alteori, o sacră poate întîlni în drum grupuri întregi de piese, prietene sau adverse, și efectul acestei întîlniri poate depinde de

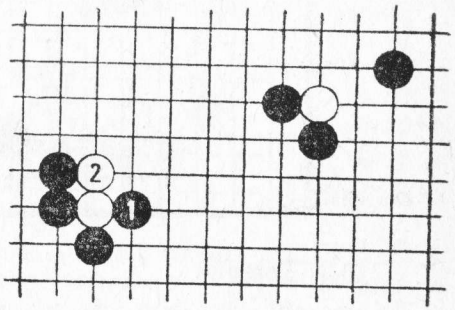
poziția unei singure piese din grup. O asemenea situație este cea din dia 120, în care scara ricoșează din formația întîlnită în cale și continuă spre marginea tablei, spre dezastrul albului. În dia 121, situația de plecare este aproape aceeași cu cea din dia 120, cu excepția faptului că o piesă neagră a fost deplasată spre dreapta cu o linie. Efectul acestei mici modificări este însă esențial. Încercați să anticipați singur ce se întîmplă.

Într-o scară, fiecare mutare a pieselor atacante este atari împotriva pieselor atacate. Există situații de „urmărire" a unui grup de piese care seamănă cu o scară, fără ca fiecare mutare să fie însă atari. Un exemplu este cel din dia 122. O scară obișnuită nu funcționează în acest caz, deoarece negrul are o piesă vulnerabilă pe linia a doua. Albul pierde însă duelul dacă negrul procedează ca în

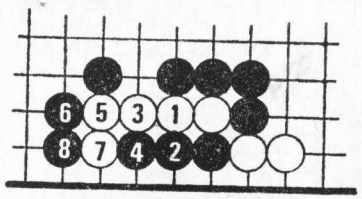
Dia 120.



Dia 121.

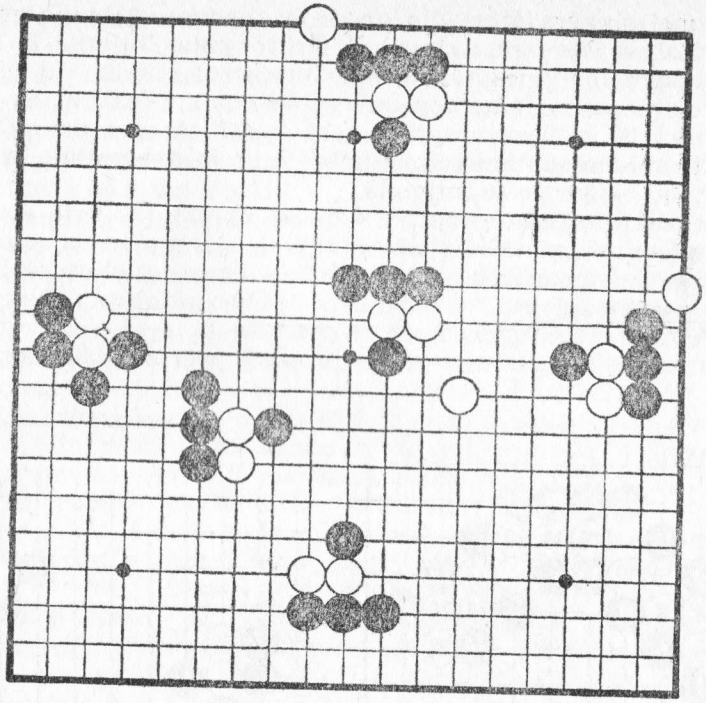


diagramă ; în fiecare moment, piesele negre de pe linia a doua au cu o libertate mai mult decît piesele albe și în final, condus spre marginea tablei, albul va pierde.



Dia 122.

Atît, deocamdată, despre scară și ... nu uitați sfatul lui Kageyama. Pentru a vă veni în ajutor, iată încă o problemă : în poziția din dia 123, încercați să anticipați în favoarea cui se încheie scara pe care negrul o poate declanșa în partea stîngă a tablei.

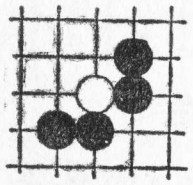


Dia 123.

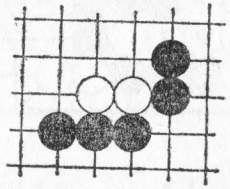
6.2. Rețeaua

Un alt procedeu simplu de capturare este *rețeaua (năvodul, plasa ; geta* în japoneză), un duel local de data aceasta, nu cu ramificații pe întreaga tablă, ca în cazul scării. Iată, piesele albe din dia 124, 125, 126 sînt toate pierdute și pot fi capturate utilizînd

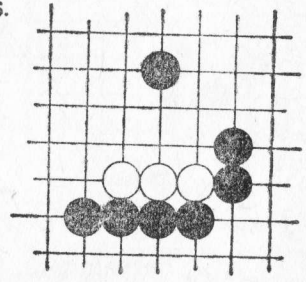
Dia 124.



Dia 125.



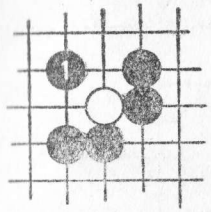
Dia 126.



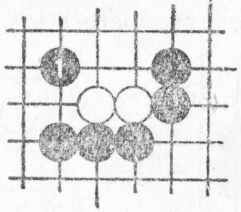
același tip de mutare (presupunem că în situația din dia 124 scara nu se termină în favoarea negrului). Această mutare este 1 din dia 127, 128, 129 ; ea schițează un „năvod", prin „ochiurile" căruia albul

nu mai poate ieși. Iată cum decurg ostilitățile în situațiile din dia 128 și 129 (dia 130, 131, respectiv).

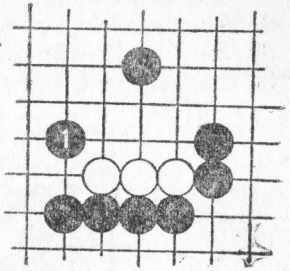
Dia 127.



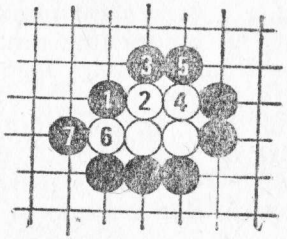
Dia 128.

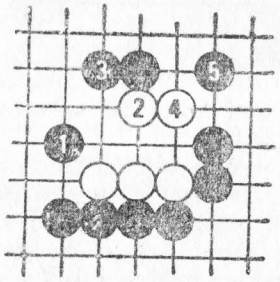


Dia 129.



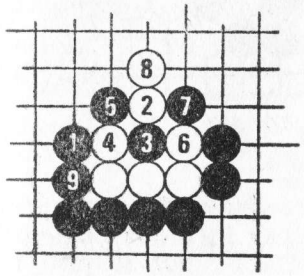
Dia 130.



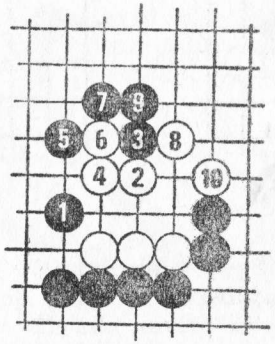


Dia 131.

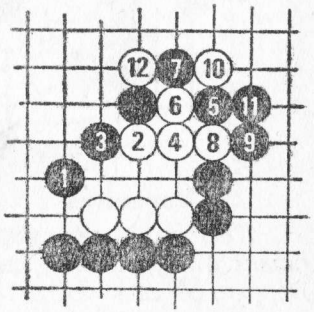
Să observăm deci că rețeaua poate fi utilă uneori atunci cînd scara nu funcționează și că în dia 126 prezența piesei negre de deasupra a fost esențială : în lipsa ei, albul scapă ca în dia 132 sau ca în dia 133.



Dia 132.



Dia 133.

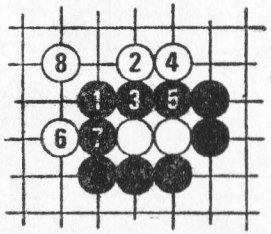


Dia 134.

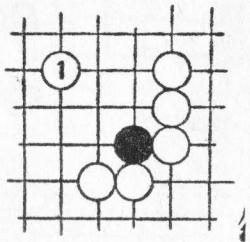
Să mai remarcăm și faptul că mutarea 3 din dia 131 trebuie jucată cu grijă, altfel piesele albe nu pot fi capturate. Iată ce s-ar întîmpla într-un schimb de mutări ca în dia 134 : alb 12 este

atari împotriva a două piese negre și albul scapă. Finaluri similare apar și în alte moduri de a juca piesa neagră 3.

Ca și în cazul scării, și pentru rețea există mutări care, chiar dacă nu salvează piesele atacate, aduc totuși o compensație. De pildă, în situația din dia 128, albul ar putea fi interesat să joace ca în dia 135, cele patru piese exterioare ale sale putînd avea o anu-



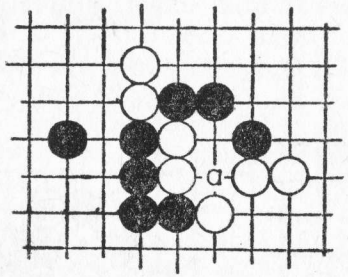
Dia 135.



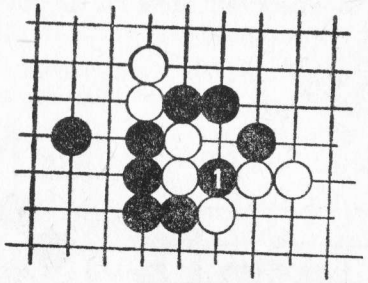
Dia 136.

mită valoare în acel loc (de exemplu, ele opresc înaintarea negrului în acea direcție) ; în plus, dacă negrul ignoră una dintre aceste mutări, atunci albul își salvează piesele amenințate, legîndu-le de piesa exterioară.

Iată acum o ultimă diagramă (din 136), în care mutarea care schițează „năvodul" este mai depărtată de piesa atacată, dar rezultatul este același ca mai sus ; verificați ! O asemenea piesă mai depărtată nu numai că atacă piesa negară, dar extinde și influența albului mai departe pe tablă.



Dia 137.



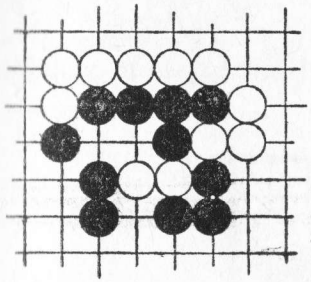
Dia 138.

6.3. Revenirea

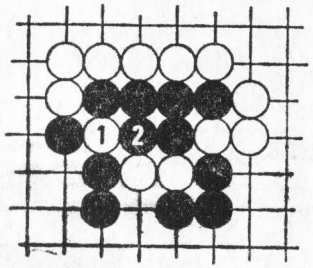
Termenul *„revenire"* este o aproximare românească pentru *utegaishi* din japoneză (*snap-back* în cărțile de GO în limba engleză). Despre ce este vorba ? Să privim dia 137. Dacă albul ar juca în punctul *a*, atunci el și-ar lega cele două grupuri de piese și formația sa s-ar întări considerabil în detrimentul celei negre care ar fi separată definitiv în două grupuri. Negrul poate însă proceda ca în dia 138, punînd în atari cele două piese albe. Dacă albul capturează piesa neagră 1, atunci el își creează un grup de trei piese

cu o singură libertate ; negrul poate juca din nou în 1 (aceasta este „revenirea") și le capturează. O schemă tactică similară poate folosi albul pentru a-și salva cele două piese încercuite de negru în dia 139, avînd ca rezultat nu numai salvarea albului, dar și capturarea celor cinci piese negre atacante (dia 140) cu mutarea 3.

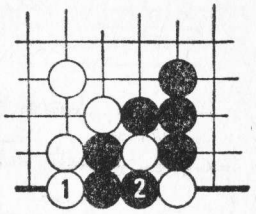
Dia 139.



Dia 140.



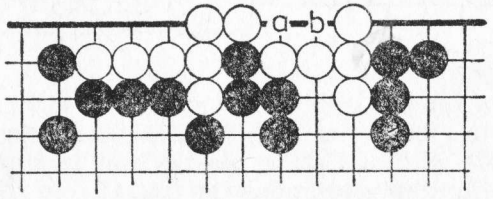
Dia 141.



După cum se vede, revenirea implică în mod esențial sacrificarea unei piese ; ne vom mai întîlni și în alte situații cu sacrificarea unor piese în scopuri tactice. În încheierea acestei secțiuni, iată încă un exemplu de captură prin revenire (dia 141).

6.4. Ochi falși

Procedeul anterior de capturare presupunea, în afară de sacrificarea unei piese (în scopul împiedicării adversarului de a-și lega piesele) și formarea unui ochi fals în grupul advers, alături de cîteva piese în atari. Prevenirea formării de ochi veritabili și forțarea adversarului să-și formeze ochi falși este un procedeu de capturare a unor grupuri mari de piese și pot apare nenumărate variante de aplicare a acestei tactici. În continuare, voi da doar cîteva exemple, pentru a putea recunoaște mai ușor o asemenea situație.

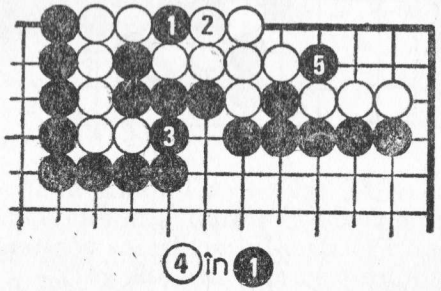


Dia 142.

În dia 142, albul își poate forma doi ochi dacă urmează să mute primul, jucînd în punctul *a*. Dacă este rîndul negrului să mute, atunci el poate juca în *a* și, după ce ocupă cele trei libertăți exterioare ale grupului alb din partea dreaptă, îl obligă pe acesta să

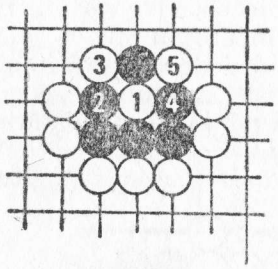
captureze în *b*. Se formează astfel un ochi fals în *a* și negrul poate captura (printr-o „revenire"). Dacă albul capturează piesa din *a* imediat, ochiul respectiv este fals și albul trebuie să-l ocupe dacă dorește să-și apere piesele din partea dreaptă ; în felul acesta, întregul grup alb este mort, putîndu-și forma cel mult un ochi în stînga. De fapt, imediat ce negrul a jucat în *a*, poziția poate rămîne neschimbată pînă în finalul partidei, cînd grupul alb este îndepărtat de pe tablă.

O situație similară este cea din dia 143, în care negrul capturează întregul grup alb, deși, dacă albul ar fi putut juca în punctul 1, atunci poziția sa devenea viabilă.

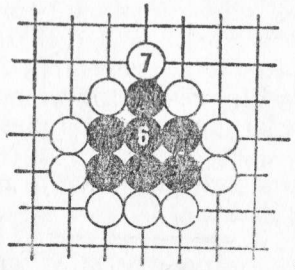


Dia 143.

Sacrificarea unei piese și formarea unui ochi fals apare și în modul în care sînt capturate cele trei piese negre în dia 144, 145.



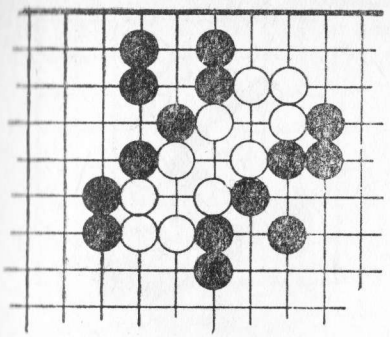
Dia 144.



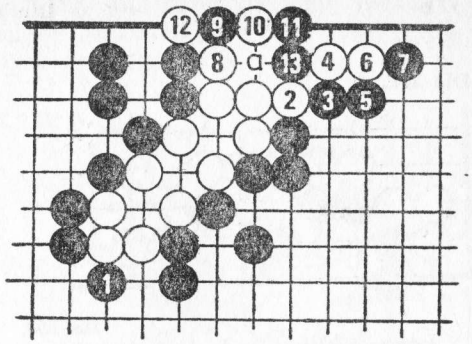
Dia 145.

În poziția din dia 146, albul are trei ochi și cinci libertăți exterioare. Toți cei trei ochi sînt însă falși și cel puțin jumătate din formația albă este pierdută dacă negrul este la mutare. Un mod de evoluție a conflictului este indicat în dia 147 : nu numai noul ochi *a*, deoarece albul nu poate captura piesele negre 11 și 13 altfel decît jucînd aici.

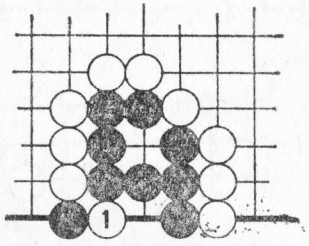
Alte două exemple de forțare a adversarului să-și formeze ochi falși (din nou, cu sacrificarea unor piese) sînt date în dia 148 și 149.



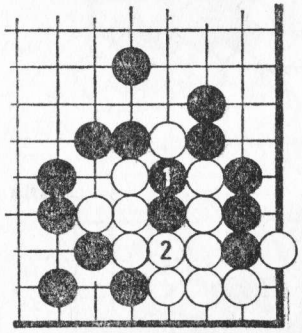
Dia 146.



Dia 147.



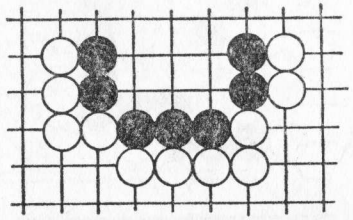
Dia 148.



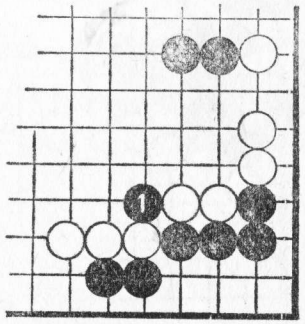
Dia 149.

6.5. Alte zece probleme

În toate aceste zece probleme, albul mută și capturează, parțial sau total, grupul negru. De aceea, precizez numai diagramele la care se referă aceste probleme : **1. dia 150, 2. — dia 151 (aici albul trebuie să captureze piesa neagră 1), 3. — dia 152, 4. — dia 153, 5. — dia 154, 6. — dia 155, 7. — dia 156, 8. — dia 157, 9. — dia 158, 10. — dia 159.**

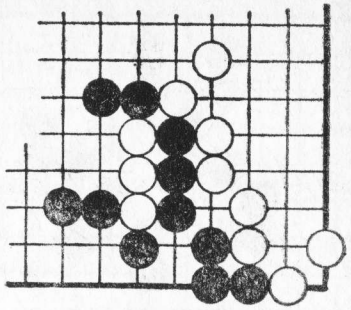


Dia 150.

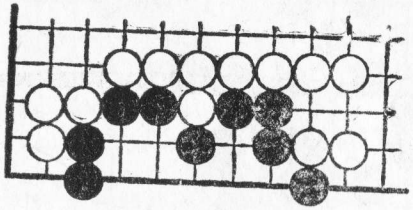


Dia 151.

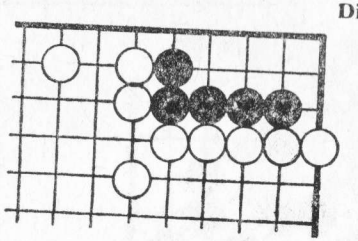
Dia 153.



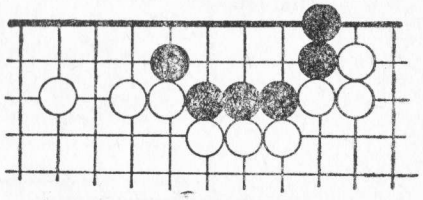
Dia 152.



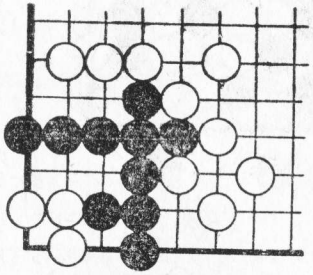
Dia 154.



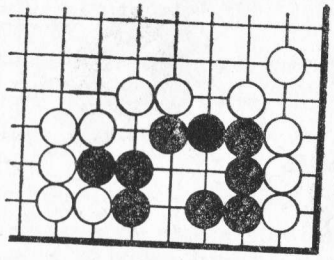
Dia 155.



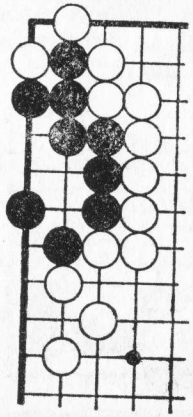
Dia 156.

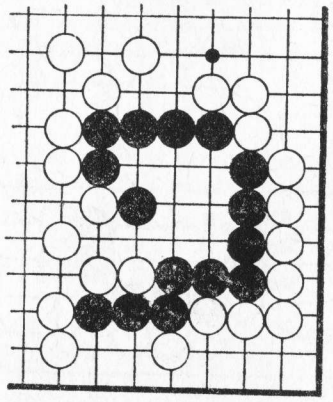


Dia 157.



Dia 158.

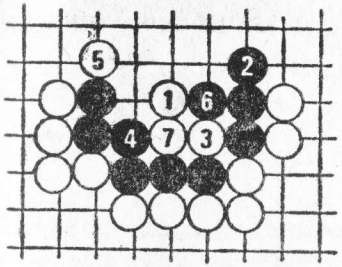




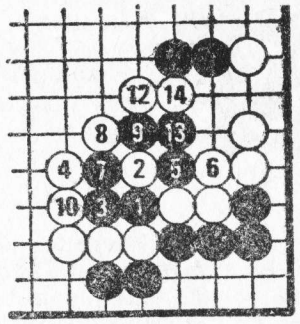
Dia 159.

Soluțiile acestor probleme sînt indicate în diagramele 160—170. În dia 160, negrul pierde șase piese ; dacă mutarea sa 4 ar fi fost plasată în 5, atunci el ar fi pierdut numai trei piese.

Dia 160.

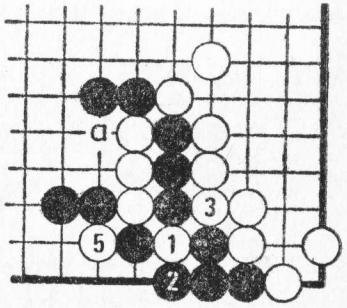


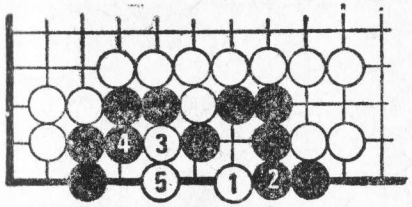
Dia 161.



11 în (2)

Dia 163.

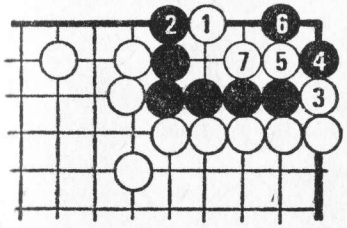




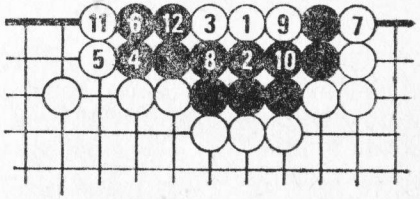
Dia 162.

4 în (1)

Fără sacrificarea piesei din 1, dia 163, albul nu ar fi putut captura nici o piesă neagră, deoarece după alb la 3, negru la 1, alb la 5, negru în *a* pune în atari cele trei piese albe alăturate.



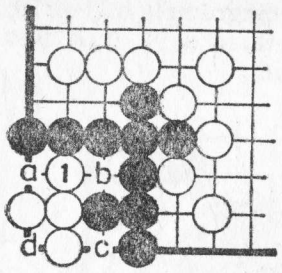
Dia 164.



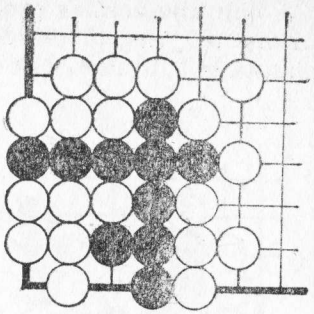
(13) în (1)

Dia 165.

Dia 166.

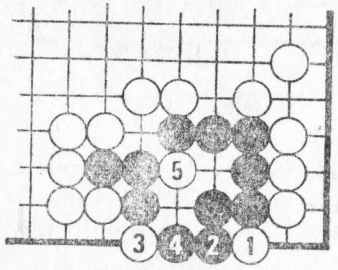


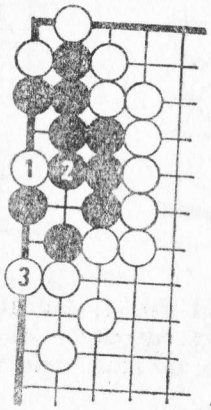
Dia 167.

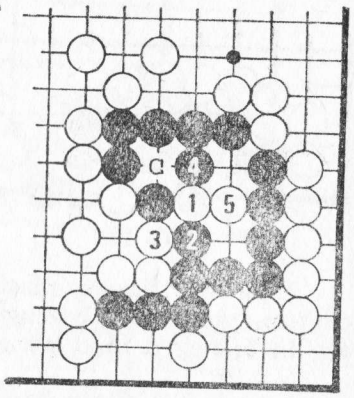


După alb 1 în dia 166, negrul este mort, deoarece nu-l poate captura pe alb decît jucînd mai întîi în punctele *a*, *b*, *c* și în cele din urmă în *d*. În felul acesta, el ajunge la o poziție cu patru libertăți interioare așezate ca în dia 48, cu albul la mutare, deci nu-și poate forma doi ochi. De aceea, albul poate juca pentru a se ajunge la o poziție ca aceea din dia 167 și negrul este capturat.

Dia 168, 169, 170.







Mutările 1 și 3 din dia 170 falsifică ochiul din punctul *a* și astfel negrul este mort. Dacă negrul răspunde la 1 în punctul 3, atunci el este capturat și mai repede (se ajunge la o poziție cu 4 sau 5 libertăți interioare dispuse într-o formă în care negrul nu poate face doi ochi).

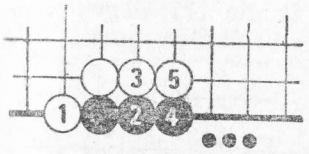
7. ELEMENTE DE TACTICĂ

GO-ul este un joc prin excelență strategic și o partidă este pierdută sau cîștigată în primul rînd la acest nivel. Aceasta nu înseamnă că tactica nu este importantă. Deoarece majoritatea problemelor legate de strategie sînt însă destul de subtile, le voi lăsa mai la urmă, continuînd discuția noastră cu cîteva elemente de tactică, cele mai accesibile și mai uzuale.

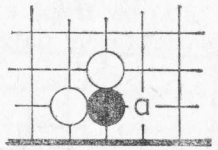
7.1. Jocul la marginea tablei

Există o serie de scheme de joc la marginea tablei, simple și ușor de reținut, dar care sînt foarte importante prin implicațiile lor. Să observăm de la început că, deoarece o piesă pusă pe marginea tablei are numai trei libertăți, dintre care două tot pe margine, ea este foarte vulnerabilă, iar dacă reușim să o punem în atari, atunci ea nu poate fi salvată (dia 171) : urmărirea poate continua

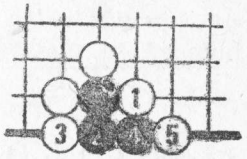
Dia 171.



Dia 172.



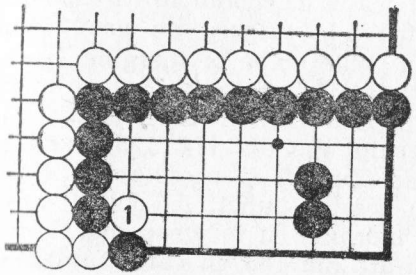
Dia 173.



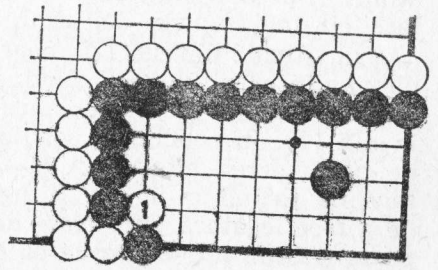
pînă la colțurile tablei, încheindu-se cu capturarea pieselor negre. Piesele negre din această diagramă se pot salva numai dacă întîlnesc în cale o formație de aceeași culoare. Nici pe linia a doua o piesă nu este prea sigură, mai ales dacă sînt și piese adverse prin apropiere. Deocamdată rețineți situația de bază a piesei negre din dia 172, care, dacă nu este apărată imediat în punctul *a*, va fi capturată imparabil ca în dia 173.

Revenind la prima line, să privim dia 174, 175, în care negrul a închis un teritoriu considerabil în colț, dar formația sa are o fisură

Dia 174.

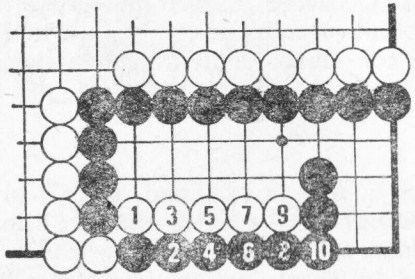


Dia 175.

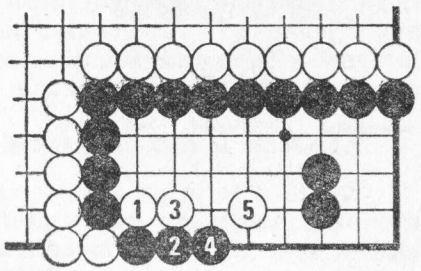


pe linia de jos, exploatată prompt de alb. Ce are negrul, respectiv albul, de făcut în aceste poziții ? În dia 174 negrul poate „fugi" pe linia de margine pînă la grupul prieten (dia 176) și cele cinci piese

Dia 176.

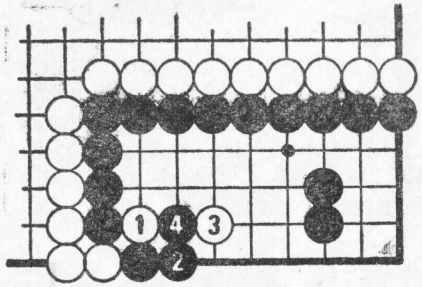


Dia 177.

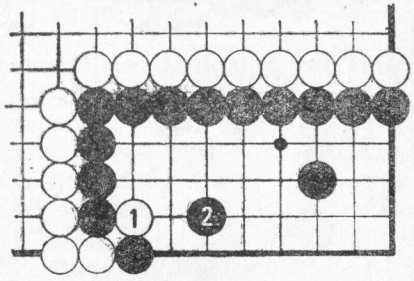


albe invadatoare rămîn izolate în interiorul formației negre, putînd fi ușor capturate. Albul poate însă proceda ca în dia 177, prinzîndu-l pe negru într-o rețea. De remarcat că rețeaua nu trebuia folosită imediat, ca în dia 178 și că, după alb 5 în dia 177, negrul trebuie să se gîndească la limitarea pătrunderii albului, jucînd, de

Dia 178.



Dia 179.



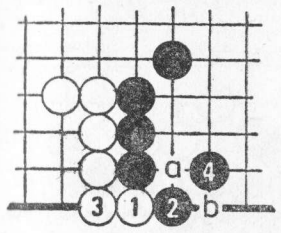
exemplu, deasupra piesei 5. Dacă grupul negru era mai restrîns, atunci el ar fi trebuit chiar să se gîndească la modul în care poate face cît mai repede doi ochi, pentru a-și asigura un grup viu.

În situația din dia 175, negrul nu poate scăpa pe margine, lipsa piesei din punctul 2×3 fiind esențială. De aceea, negrul trebuie să se gîndească încă de la început la limitarea invaziei, jucînd ca în dia 179. În concluzie, poziția negrului din dia 174, 175 (înainte de pătrunderea albului la 1) trebuie apărată și aceasta se poate face fie jucînd în 1, fie la dreapta acestui punct. Al doilea mod de a face legătura unei piese de pe margine cu un grup mai mare poate fi utilă într-o poziție ca aceea din dia 180, în care mutarea

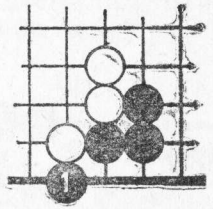
4 asigură piesa 2 și în același timp împinge cu un pas înspre dreapta influența grupului negru ; în plus, o asemenea mutare creează „forme de ochi" (punctele *a* și *b)* unde, la nevoie, pot fi formați ochi pentru grupul negru.

O altă situație în care o încercare de străpungere pe margine trebuie tratată cu grijă este cea din dia 181. Dacă albul procedează

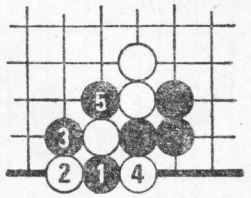
Dia 180.



Dia 181.

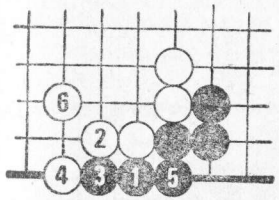


Dia 182.

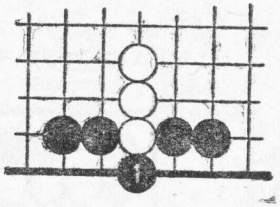


ca în dia 182, pierderea sa va fi uriașă. Soluția este secvența de mutări din dia 183. Remarcați că mutarea 6 este obligatorie în aceasată situație.

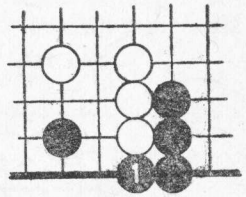
Dia 183.



Dia 184.



Dia 185.

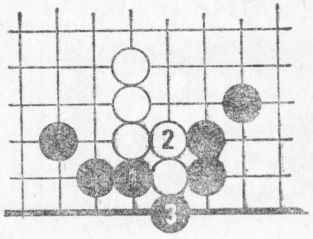


Să discutăm în acest moment două concepte fundamentale pentru GO și anume, *sente* și *gote*. *Sente* înseamnă „primul la mutare", o mutare făcută acolo unde dorim, fără constrîngeri ; gote se spune că este o mutare în mare măsură obligată, de apărare, care nu cere un răspuns din partea adversarului. Sente înseamnă inițiativă, gote este o mutare pasivă, care lasă adversarului inițiativa. De exemplu, în dia 183, negru 1 este o mutare sente, negrul putea să nu joace aici și nu risca nimic, iar după ce a făcut-o, albul trebuie să-i răspundă. La fel, 3 este o mutare sente și de asemenea 5, deși este o mutare de apărare, ea consolidează formația neagră, dar trebuie neapărat urmată de alb 6. Din nou negrul poate juca față interdicții oriunde pe tablă. Se spune că secvența 1, 3, 5 este sente pentru negru. Albul, în schimb, a jucat în gote întreaga secvență de mutări. Dacă după alb, 6, negrul ar juca, să zicem într-un alt colț al tablei. într-o formație ca aceea din dia 174, apărîndu-se (în punctul 1), atunci acea mutare a sa ar fi gote, ar pierde inițiativa și ar fi rîndul albului să joace sente.

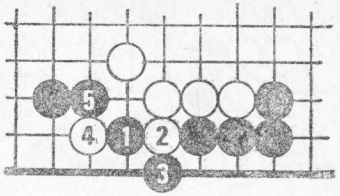
Păstrarea sente-ului cît mai mult timp, folosirea lui în cele mai importante locuri de pe tablă și în ordinea cea mai avantajoasă, sînt subtilități ale jocului de GO de mare importanță care se dobîndesc treptat, prin practică.

Foarte importante sînt și legăturile ce pot fi realizate la marginea tablei între două grupuri apropiate de piese. Dia 184, 185, 186, 187, 188 indică cinci asemenea legături (piesa neagră 1 este

Dia 186.

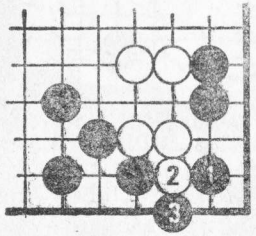


Dia 187.

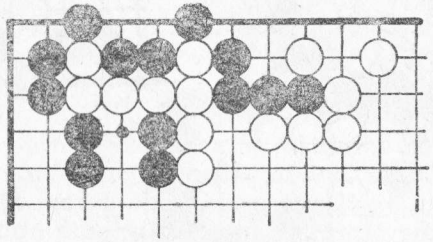


mutarea esențială). În toate aceste situații, încercarea albului de separare a grupurilor negre este sortită eșecului. Atenție însă la grupurile cu puține libertăți exterioare legate pe linia de margine. Din cauza ochilor falși care se formează în jurul acestor legături, ele nu sînt legături solide și uneori pot fi atacate. O asemenea situație este cea din dia 189, în care, pentru întărirea celor două

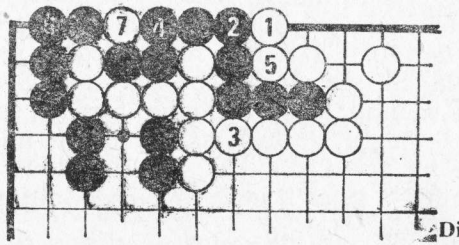
Dia 188.



Dia 189.



legături de pe margine este nevoie de patru piese, mai mult decît îi sînt suficiente albului pentru a captura cele patru peise negre din partea dreaptă a formației. Procedînd ca în dia 190, negrul pierde 9 piese. După ce albul a jucat în punctul 1, cel mai bun lucru pentru

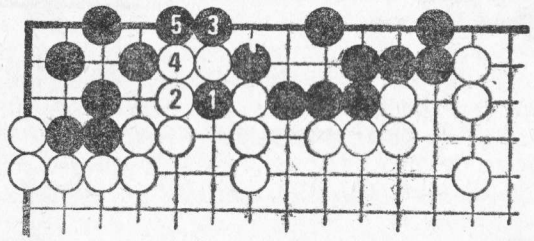


Dia 190.

negru este să joace în 7, apoi, după alb la 2, să lege solid piesele sale, jucînd în 6 ; în acest fel, pierderea sa se limitează la cinci piese (pe margine apare și un ko, neinteresant însă, deoarece de el nu depinde viața nici unui grup de piese).

Uneori, legarea a două grupuri de piese pe margine nu se poate face direct, ci numai printr-un sacrificiu. Aceasta este situația din dia 191, în care piesa 1 este sacrificată (în sente) pentru a putea juca 3, 5 imparabil. Legătura sfîrșește în gote pentru negru, albul putînd acum juca oriunde pe tablă (în sente).

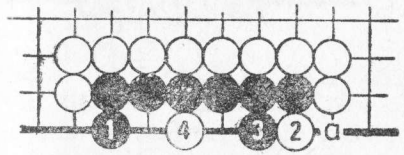
Dia 191.



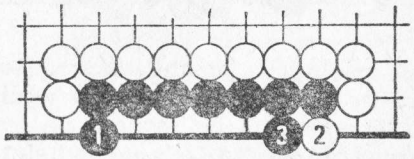
Să trecem acum la evaluarea șanselor de supraviețuire a unor formații simple aflate la marginea tablei.

Pe linia a doua, șase sau mai puține piese așezate în linie pot fi capturate, chiar dacă este rîndul jucătorului respectiv să mute (dia

Dia 192.

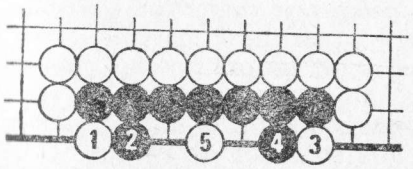


Dia 193.

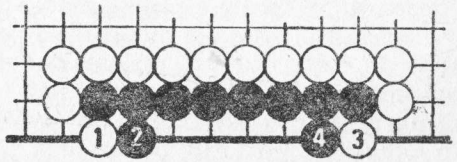


192) (a se observa că, chiar dacă negrul capturează jucînd în *a*, ochiul 2 este fals și că 4 este punctul vital al formației în momentul în care albul joacă acolo). Șapte piese așezate în linie supraviețuiesc în sente și pot fi capturate dacă adversarul urmează să mute iar opt sau mai multe piese supraviețuiesc în orice condiții (dia 193,

Dia 194.

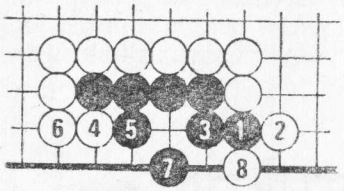


Dia 195.

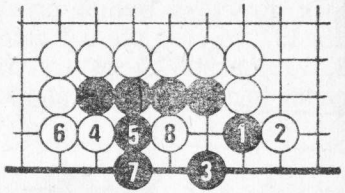


194, 195). Dacă șirul pieselor este așezat în colț, atunci patru piese sînt pierdute oricum, cinci pot supraviețui în sente, iar șase sînt viabile. Verificați !

Dia 196.

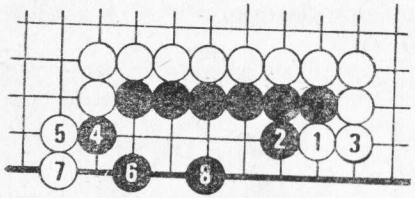


Dia 197.

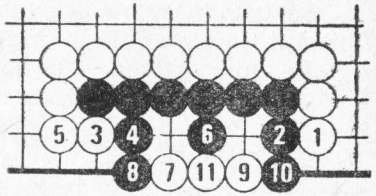


Să trecem pe linia a treia. Spațiul în care pot fi formați ochi este acum mult mai larg, de aceea pot supraviețui și grupuri mai mici de piese. Astfel, patru piese sînt moarte, cinci supraviețuiesc sau nu în funcție de jucătorul aflat la mutare, iar șase sînt vii în orice cnoditii. În dia 196, 197, 198, 199 sînt arătate cîte două moduri

Dia 198.



Dia 199.



de evoluție a jocului pentru formații de cîte 4 și 6 piese. De notat că în dia 199 negrul supraviețuiește în seki (mutările 7 și 9 din dia 199 amenință cu legarea de formația albă din exterior, de aceea, mutările 8 și 10 ale negrului sînt obligatorii).

În colț, cinci piese aflate pe linia a treia supraviețuiesc, chiar dacă sînt atacate ; verificați !

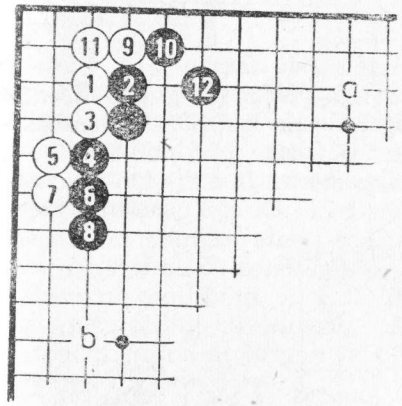
Există bineînțeles, multe alte situații demne de reținut care pot apare pe liniile 2 și 3 ale tablei. Așa cum vom vedea în capitotul următor, primele mutări ale unei partide se plasează de obicei pe liniile 3 și 4 (niciodată pe 2 și 1 din cauza vulnerabilității și cîștigului derizoriu pe margine), de aceea, în jurul acestor piese apar adesea lupte locale cu miză mare. De asemenea, majoritatea problemelor de tip „viață și moarte" se referă la poziții de margine (eventual de colț). Nu voi insista însă mai mult asupra acestui subiect oricum inepuizabil ; cu cele spuse pînă aici și anticipînd cît mai multe mutări (sfat banal, dar care cere exercițiu pentru a fi pus în practică), cititorul poate juca partide suficient de reușite.

7.2. Jocul la colțurile tablei

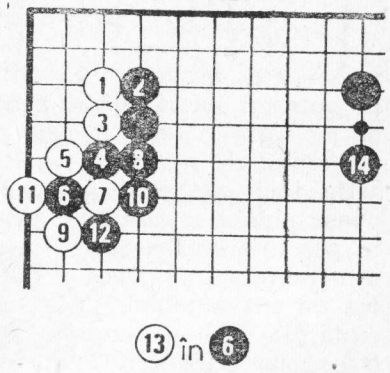
Un proverb de GO (mult timp GO-ul s-a transmis oral, astfel că preceptele sale au fost sintetizate în fraze aforistice, ușor de reținut) spune că dacă într-o partidă ai pierdut toate colțurile, atunci abandonează. În consecință, colțurile sînt foarte importante prin numărul mare de puncte care se pot încercui aici, folosind relativ puține piese. Priceperea în a ataca și apăra colțurile este deci o necesitate, dar trebuie spus că la colțuri apar probleme extrem de delicate din aceste puncte de vedere. Există nenumărate scheme de joc pentru colțuri, cu mutările cele mai potrivite de ambele părți. Într-un fel, aceste scheme — numite *joseki*-uri — corespund deschiderilor de la șah, cu mențiunea că numărul *joseki*-urilor este atît de mare încît memorarea lor, dacă nu chiar imposibilă, este inutilă. Alegerea unui joseki trebuie făcută în funcție de înfățișarea întregii table în acel moment și de foarte multe ori un joseki trebuie întrerupt într-un moment anume, ce variază de la partidă la partidă (și chiar de la adversar la adversar).

Un exemplu pe joseki, unul dintre cele mai importante, este dat

Dia 200.



Dia 201.



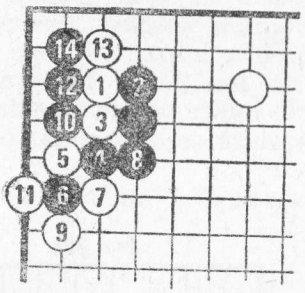
⑬ în ❻

în dia 200, unde este indicat modul în care o invazie a albului în punctul 3×3 ia colțul în stăpînire în sente, deși piesa neagră de la 4×4 exercita inițial un oarecare control asupra acestei zone. Asemenea invazii la punctul 3×3 sînt deosebit de frecvente, fiind utile în scopul diminuării punctajului negrului în cazul în care acesta intenționa să realizeze teritoriu în această zonă : albul nu cîștigă în colț decît cîteva puncte, dar pierderea negrului este cea care contează.

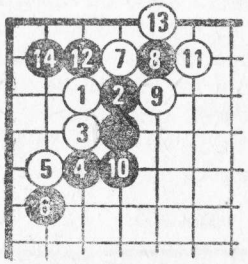
Pe de altă parte, în urma unei asemenea invazii, formația negrului se întărește considerabil spre exterior, de aceea, dacă invazia

este făcută la începutul partidei, cînd tabla este relativ goală, duelul se încheie în favoarea negrului, care se poate extinde spre centru, cu șansa de a realiza un teritoriu în această parte mai mare decît cel al albului din colț. În plus, existența unor piese albe sau negre în jurul punctelor *a* și *b* din dia 200 are importanță în alegerea direcției în care joseki-ul anterior trebuie dezvoltat (mutarea 2 a negrului putea fi jucată în 3 și atunci poziția devenea simetrică), precum și în alegerea joseki-ului potrivit în acel caz. De exemplu, după mutarea a cincea a albului, ostilitățile puteau să continue ca în dia 201, unde negrul își sacrifică o piesă pentru a putea ieși din joseki

Dia 202.

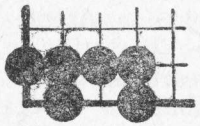


Dia 203.

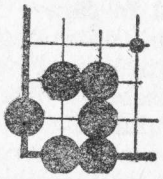


în sente ca mutarea 14, conturînd un teritoriu foarte larg. Piesa 6 ar putea fi sacrificată și pentru a recîștiga colțul (în gote), direcție de joc utilă în cazul în care piesa neagră de pe linia 3, de deasupra punctului de handicap, ar lipsi sau ar fi foarte apropiată de colț, astfel încît cîștigul negrului în această parte ar fi mic și n-ar compensa pierderea colțului. Albul a rămas în acest caz cu patru piese în partea stîngă a tablei, în sente, deci se poate extinde în această direcție (dia 202). Dacă el dorește însă o asemenea extindere în partea de sus a tablei, joseki-ul anterior trebuie modificat în consecință (dia 203 — mutarea 10 a negrului previne posibilitatea ca albul să joace aici, cu dublu atari ; din nou negrul ia colțul în gote)

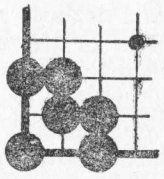
Dia 204.



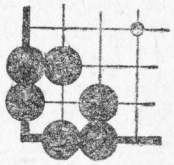
Dia 205.



Dia 206.



Dia 207.

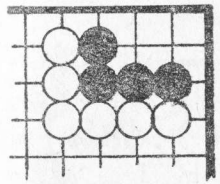


K. Iwamoto, în cartea citată *(Go for Beginners)*, precizează că aceste joseki-uri, legate de invazia la punctul 3×3, sînt atît de importante încît trebuie să fie primele învățate.

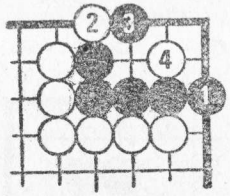
Dacă în jur nu există decît o piesă adversă, în punctul 4×4, o invazie în 3×3 nu poate fi oprită ; piesele invadatoare supraviețuiesc sigur, în colț sau pe una dintre laturi. De fapt, în colț pot fi formate cele mai mici grupuri cu doi ochi și anume, din numai șase piese. Există patru asemenea formații minime (excluzînd simetriile) : vezi dia 204, 205, 206, 207. Să observăm că în toate aceste situații, punctele 2×1, 2×2, 2×3 sînt de mare importanță și această remarcă este valabilă pentru foarte multe poziții de colț. Voi ilustra acest lucru printr-o serie de exemple, indicînd supraviețuirea în colț a unor formații reduse de piese sau capturarea unor formații prin aplicarea unor lovituri în aceste puncte.

Mai întîi, iată cîteva variante plecînd de la formația din dia 208. Negrul nu poate supraviețui chiar dacă este rîndul lui să mute (dia 209, 210). De reținut mutările 2 și 4 din dia 209 pentru scopurile

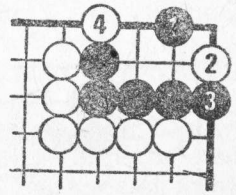
Dia 208.



Dia 209.

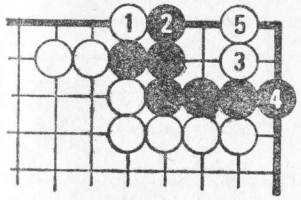


Dia 210.

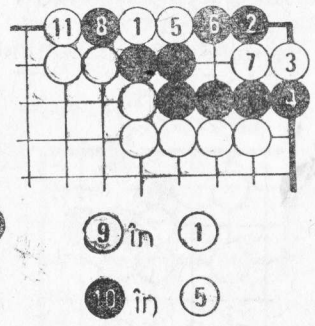


lor : micșorarea spațiului în care negrul poate face ochi, respectiv, ocuparea punctului central, vital pentru negru. În dia 210 apare un nou gen de mutare „ucigașă", alb 2, care cere răspunsul 3 și ocupă locul în care, jucînd o nouă piesă, negrul ar putea, în conjuncție cu 1, să-și formeze doi ochi.

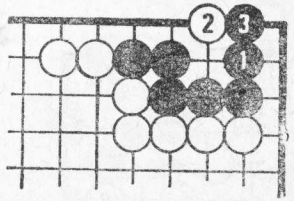
Dia 211.



Dia 212.

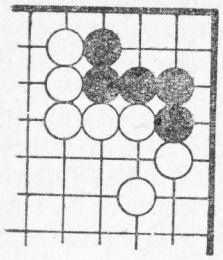


Dia 213.

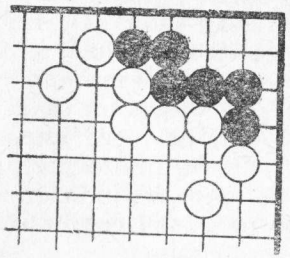


Dacă albul este la mutare, el îl poate ucide pe negru, chiar dacă acesta are o piesă în plus (dia 211, 212), dar dacă este rîndul negrului să mute, atunci el se salvează ca în dia 213. Același rezultat are și poziția din dia 214. Grupurile din dia 215 și 216 sînt însă vii, indiferent cine este la mutare.

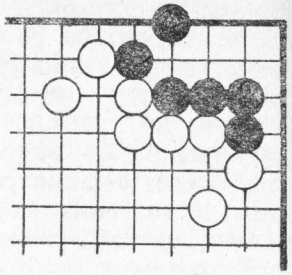
Dia 214.



Dia 215.

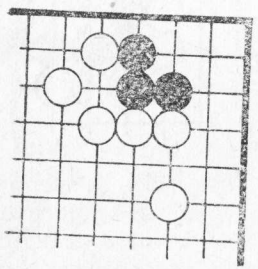


Dia 216.

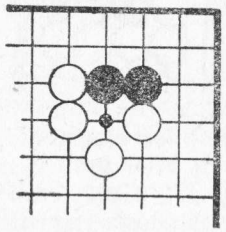


Chiar și formații mult mai puțin consolidate pot supraviețui în colț (cu piesele atacante ceva mai slabe totuși). Două exemple apar în dia 217, 218, cu modul de salvare arătat în dia 219, 220, respectiv (în ambele cazuri, „cheia" este o mutare în punctul 2×2).

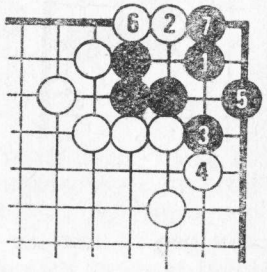
Dia 217.



Dia 218.

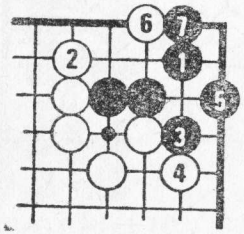


Dia 219.

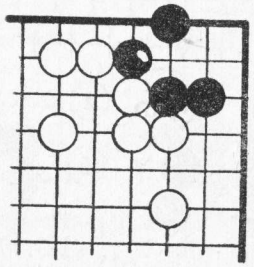


Există nenumărate alte formații simple de colț. În nici un caz cititorul nu trebuie să încerce să le învețe pe de rost, deoarece există variații extrem de mici care pot schimba complet soarta pie-

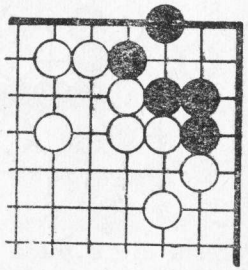
Dia 220.



Dia 221.



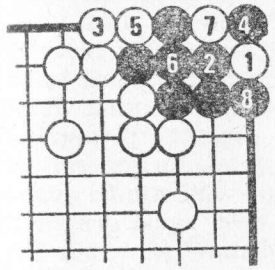
Dia 222.



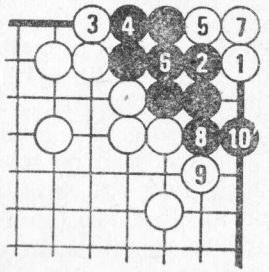
selor. Iată, formația neagră din dia 221 este vie, chiar dacă urmează să mute albul, în timp ce formația din dia 222, deși aparent este

mai puternică, poate fi capturată. O cale de apărare a negrului în dia 221 este indicată în dia 223 : după 8, negrul nu poate fi împiedicat să joace în colț, realizînd doi ochi. Mutarea 4 din această

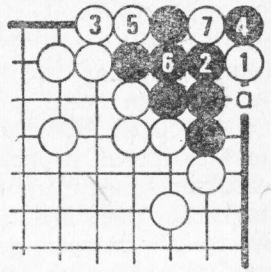
Dia 223.



Dia 224.



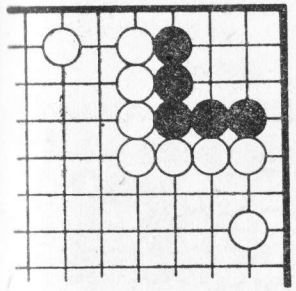
Dia 225.



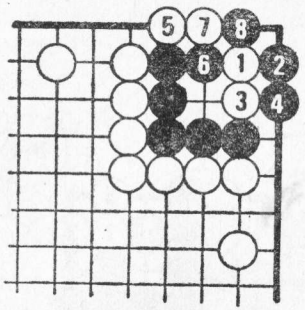
diagramă este complet neașteptată, dar dacă ea ar fi fost plasată lîngă 3, așa cum pare intuitiv, atunci negrul ar fi fost capturat (eventual, în urma ko-ului din colț, după ce albul ar fi ignorat o amenințare de ko) : din 224. La orice alt atac al albului, negrul poate răspunde în mod asemănător într-unul din punctele 2×1 sau 2×2 și supraviețuiește. Urmînd secvența din dia 225, albul poate captura negrul, atunci cînd se pleacă de la formația din dia 222. În acest moment, negrul nu mai poate juca în punctul *a* pentru a-și forma apoi ochi, deoarece se pune singur în atari.

Foarte multe variante pot apare și plecînd de la formația din dia 226, numită și „pătratul dulgherului" *(ichigo-masu)* : dacă negrul

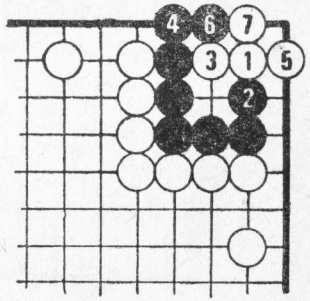
Dia 226.



Dia 227.



Dia 228.

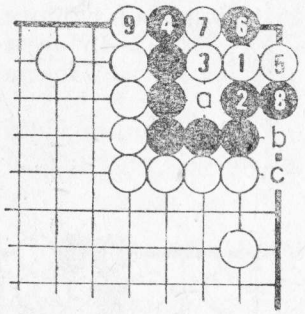


apucă să joace în punctul 2×2, atunci el nu mai are emoții, dar dacă albul joacă aici, atunci supraviețuirea depinde de un ko în colț (dia 227) ; dacă negrul nu joacă mutările 2 și 6 ca în dia 227, atunci el va fi capturat necondiționat (dia 228, 229).

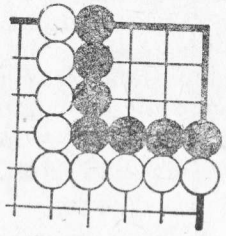
În majoritatea diagramelor anterioare, grupul care pierdea se găsea la un moment dat în ceea ce se numește „damezumari", „sărăcie de libertăți", adică avea mai puține libertăți decît grupul ad-

vers, sau avea numai după libertăți și s-ar fi pus singur în atari ocupînd una dintre ele. De exemplu, în dia 229, negrul nu poate juca în punctul *a* deoarece se pune în atari, nu are rost să joace în *b*, deoarece albul joacă în *c* și-l pune iarăși în atari, deci negrul nu poate captura grupul alb din colț. Aici apare și o altă noțiune, „me ari me nashi", „eu am un ochi și tu nu ai" : grupul alb nu are nici el decît tot două libertăți, numai că una este o libertate comună (punctul *a*), iar cealaltă este un ochi (în colț). Negrul trebuie să joace la urmă în acest ochi pentru a captura, dar aceasta numai după ce a ocupat libertățile exterioare ale albului. Aceasta presupune însă ocuparea propriei libertăți, ceea ce îi este fatal. În general, în confruntarea dintre două grupuri, cel care are un ochi este în avantaj, chiar dacă are mai puține libertăți (comune celor două grupuri). O situație de acest gen apărea, de pildă, în problema 7 (dia 156) din capitolul anterior, cu mențiunea că acolo ochiul din colț îl obliga pe negru să-și ocupe punctele în care ar fi putut să-și formeze ochi și în final era pierdut. Tot o situație „me ari me nashi" este hotărîtoare și pentru supraviețuirea negrului în situația din dia 230, cu

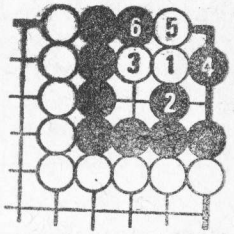
Dia 229.



Dia 230.

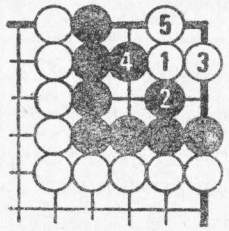


Dia 231.



albul la mutare, dar acum el nu mai obține mai mult decît seki (dia 231, 232).

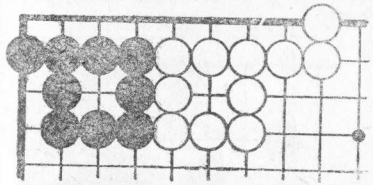
Dia 232.



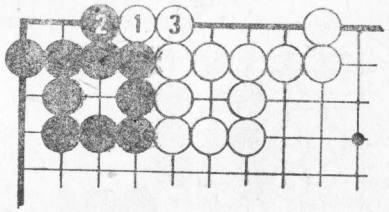
7.3. Mutări de final de partidă

Faptul că am trecut la discutarea unor mutări de final înainte de a prezenta cîteva elemente de strategie, sau alte elemente specifice începutului și mijlocului de partidă, se explică prin aceea că aceste mutări privesc formații de piese aflate la marginile tablei sau chiar la colțurile ei, deci se plasează în continuarea paragrafelor anterioare. De fapt, și unele din chestiunile discutate în aceste paragrafe sînt specifice sfîrșitului de partidă, cînd tabla este aproape ocupată, mutările „mari", strategice, au fost efectuate și au mai rămas de disputat zone mici, puncte puține, aflate de obicei „la mijloc" accesibile ambilor jucători. De obicei diferența dintre sente și gote valorează în final cîteva puncte la fiecare mutare, dar adesea, valorificarea mutării sente sfîrșește în gote și este rîndul adversarului să cîștige cîteva puncte în altă parte pe tablă. Iată cîteva situații de final, la marginea tablei. În dia 233 există opt puncte încă neînchise. După cum albul sau negrul este la mutare, unul dintre jucători

Dia 233.



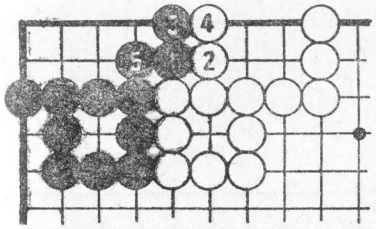
Dia 234.



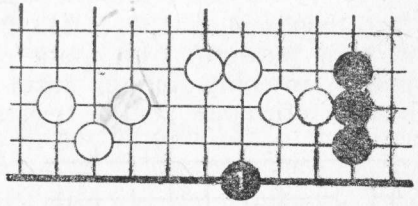
poate cuceri cu un punct mai mult dect adversarul (dia 234), deci sente-le valorează două puncte. Dacă poziția era deplasată cu o linie mai departe de margine, atunci diferența era și mai mare. În dia 235 jucătorul în sente poate cîștiga cu trei puncte mai mult decît adversarul (dar din nou el termină în gote).

Iată acum o mutare de final foarte importantă (utilă adesea în probleme, în scopul micșorării spațiului în care pot fi formați ochi — reamintiți-vă problema 10 din dia 75) : în dia 236, piesa 1 a ne-

Dia 235.



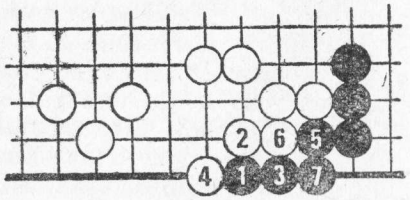
Dia 236.



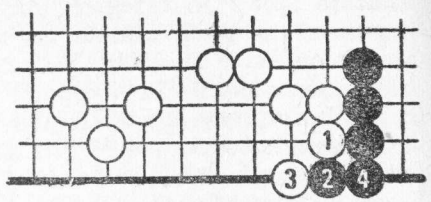
grupului este invulnerabilă, în ciuda apropierii pieselor albe. Cea mai bună replică a albului este cea din dia 237, cu pierderea a patru puncte, în comparație ca finalul din dia 238, în care albul, în sente, joacă primul aici, oprind înaintarea negrului. Să observăm și faptul că, dacă ar fi lipsit piesa albă de pe linia a doua din partea stîngă

a formației, atunci albul ar fi terminat în gote în primul caz, trebuind să joace deasupra piesei 4 pentru a se apăra. Prin urmare, o mutare de genul lui negru 1 din dia 239 trebuie, de regulă, contracarată imediat.

Dia 237.

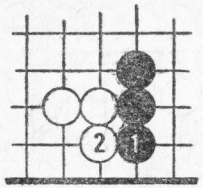


Dia 238.

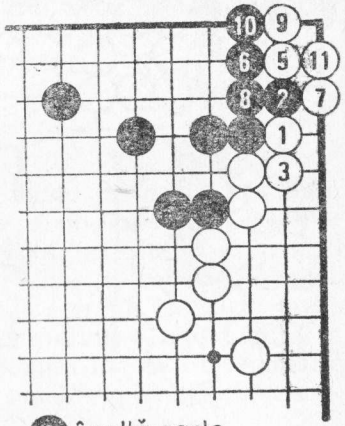


Iată și o variantă de colț a acestei situații, acum cu albul la mutare : dacă negrul ignoră mutarea 3 a albului (dia 240), atunci pierderea sa este apreciabilă ; similar dacă alb 9 este jucat în 11.

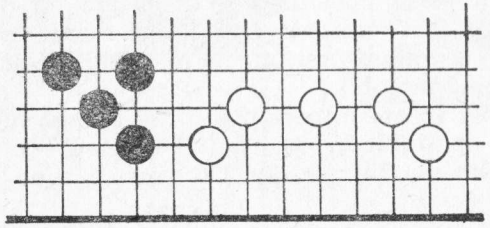
Dia 239.



Dia 240.

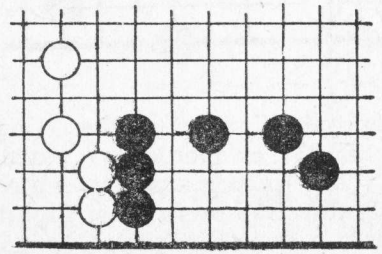


Dia 241.

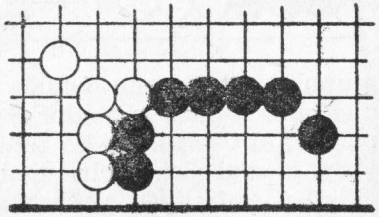


Diagramele 241, 242, 243, 244 indică alte patru poziții de final, în care jucătorul care mută primul are un cîștig de mai multe puncte, în comparație cu cazul în care ar juca al doilea. Verificați această afirmație pentru fiecare caz în parte, evaluînd punctajul.

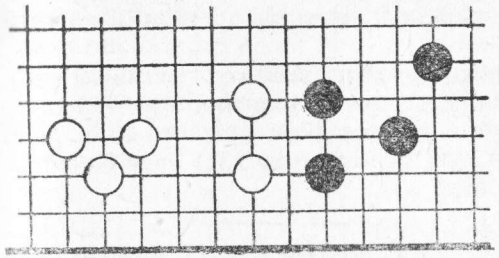
Dia 242.



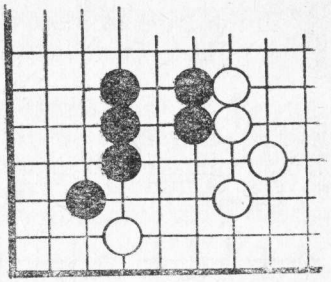
Dia 243.



Dia 244.

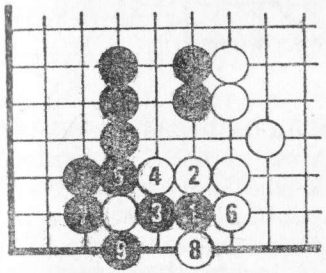


Dia 245.

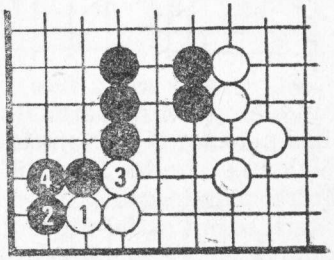


În sfîrșit, iată — dia 245 — o poziție de final de partidă în care sente-le valorează nu mai puțin de zece puncte ! Comparați situațiile din dia 246 și 247.

Dia 246.



Dia 247.

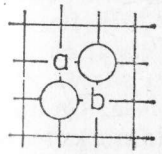


7.4. Legarea pieselor ; mutări clasice

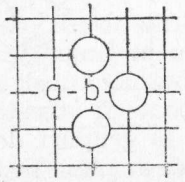
Deoarece grupurile compacte de piese se comportă solidar, legarea pieselor între ele, formînd formații mari, trebuie să fie un obiectiv tactico-strategic permanent. Un grup întins se apără mai ușor și este în același timp mai periculos pentru grupurile adverse. Ca o consecință el „produce" mai mult teritoriu, sau măcar micșorează mai mult teritoriul advers. Am văzut cum pot fi legate unele grupuri de piese aflate la marginea tablei. Vom discuta acum cîteva moduri de dezvoltare a pieselor care realizează sau lasă deschisă posibilitatea legării lor între ele.

Cea mai simplă mutare este în diagonală (dia 248 — mutarea se numește *kosumi*). Cele două piese nu pot fi separate, dacă negrul

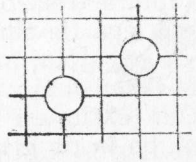
Dia 248.



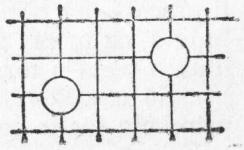
Dia 249.



Dia 250.



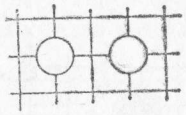
Dia 251.

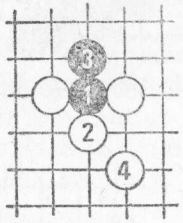


atacă în punctul *a*, albul leagă solid piesele jucînd în *b* și invers. O asemenea formație poate fi apoi întărită ca în dia 249 ; pentru a o ataca, negrul trebuie să joace mai întîi în *a*, lăsînd albului răgazul de a juca în *b*.

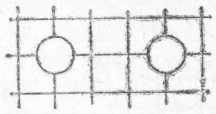
Dia 250 arată mutarea numită *kogeima* (mutarea calului de șah). Evident, formația este mai fragilă, dar este ceva mai agresivă decît kosumi, putînd ușor să schițeze o rețea pentru atacarea unui grup advers. O mutare și mai largă este *ogeima* (dia 251) care este mai agresivă, dar și mai ușor de separat.

Dia 252.



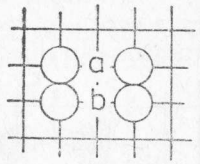


Dia 254.



Dia 253.

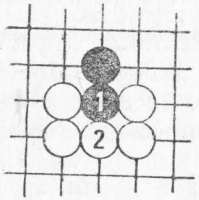
Dia 255.



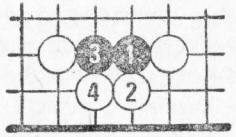
Un proverb de GO spune că *ikken-tobi* nu te înșală niciodată, ikken-tobi fiind formația din dia 252, adică saltul peste un punct. Valoarea acestei formații constă în faptul că, dacă adversarul joacă între piesele albe, încercînd să le separe, albul îl poate pune în atari, avînd astfel răgazul unei mutări de întărire sau extindere (dia 253). Cele două piese inițiale nu pot fi însă legate solid, ceea ce este și mai dificil pentru mutarea *nikken-tobi*, cea din dia 254.

Combinarea a două fromații ikken-tobi este însă neseparabilă ; formația rezultată mai poartă și numele de *nod de bambus* (dia 255 ;

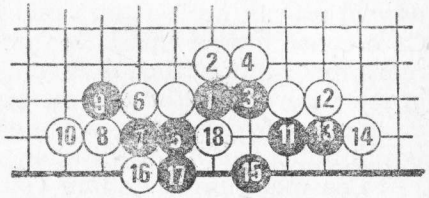
Dia 256.



Dia 257.



Dia 258.



dacă negrul atacă în *a*, altul conectează în *b* și invers, chiar dacă piesa atacantă este apărată — dia 256).

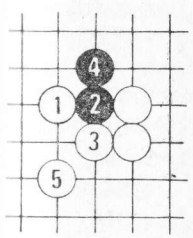
De asemenea, pe linia a treia o formație nikken-tobi nu poate fi atacată, ea putîndu-se lega fie simplu pe linia 2 (dia 257), fie pe linia 4, ca în dia 258, de exemplu, în gote. Este ușor de văzut că pe linia a treia o formație ikken-tobi nu poate fi atacată cu succes.

Să considerăm acum extinderi de la grupuri de piese. Ca un principiu tactic general, de la un grup de n piese în linie ne putem

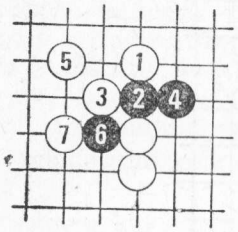
extinde peste n — 1 linii. Din punctul de vedere al certitudinii legăturii între piese, principiul acesta nu funcționează decît pentru valori mici ale lui n.

Pentru n=1, avem legătura solidă pe latură sau cea pe diagonală (kosumi) discutată deja. De la un grup de două piese putem sări o linie, ca în dia 259, în care se vede și cum este respins atacul

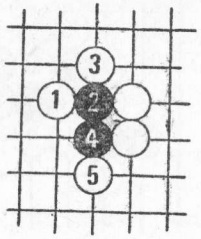
Dia 259.



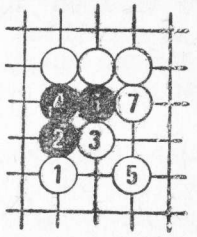
Dia 260.



Dia 261.

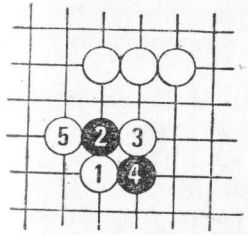


Dia 262.

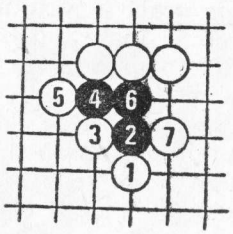


negrului sau chiar înspre capătul formației, dacă scara care se deschide la mutarea 7 se termină în favoarea albului (dia 260). O apărare cu implicarea unei scări putea fi folosită și în cazul mutării negrului din dia 259 (vezi dia 261).

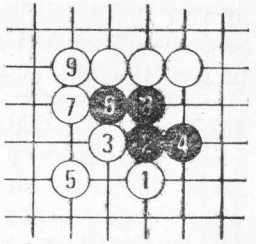
Dia 263.



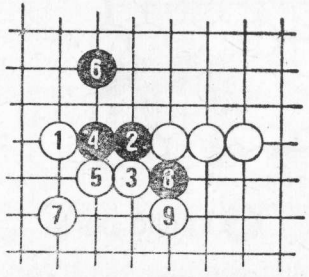
Dia 264.



Dia 265.

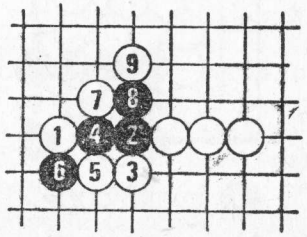


De la un grup de trei piese, putem să ne extindem peste trei linii fără nici un pericol. Cîteva variante sînt indicate în dia 262, 263, 264, 265. Din nou, extinderea spre capătul formației, la distan-



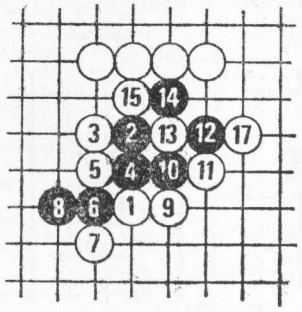
Dia 266.

Dia 267.



ță de două linii, este solidă numai în eventualitatea funcționării unor scări (vezi două exemple în dia 266, 267).

De la patru piese în sus, salturile corespunzătoare sînt mult mai vulnerabile ; dacă adversarul joacă corect, legătura nu poate fi asigurată nici măcar pentru patru piese (salt peste trei linii). În dia 268 este indicată o asemenea legătură, posibilă însă datorită unei erori a negrului ; examinați alte moduri de a juca ale acestuia.



Dia 268.

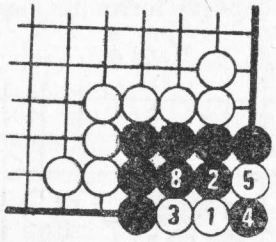
16 în 13

7.5. Proverbe de GO și alte sfaturi tactice

Cum spuneam, există nenumărate proverbe de GO, rezultat al multor secole de pedagogie orală a jocului. Voi prezenta cîteva în cele ce urmează. Unele trebuie luate ad-litteram, altele au și o doză de generalitate, fiind valabile doar statistic.

Două proverbe de primul tip sînt : „Șase piese în șir pe linia a doua mor, opt trăiesc", „Patru piese pe linia a treia mor, șase trăiesc", referindu-se la situațiile descrise în dia 192, 195, 196—199. De al doilea tip sînt proverbele de genul : „Dacă ai pierdut cele patru colțuri, atunci abandonează", „Un teritoriu de mijloc nu este niciodată atît de mare cît pare".

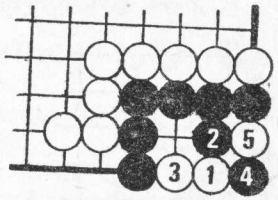
Dia 269.



6 în altă parte

7 în 4

Dia 270.



6 în altă parte

7 în 4

Iată acum o listă de proverbe, comentate și ilustrate atunci cînd este cazul.

„Jucătorul cel slab face jocul adversarului".

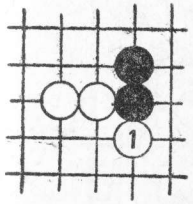
„Dacă nu ai înțeles scara, lasă-te de GO".

„Șase libertăți în dreptunghi trăiesc, dar nu la colț, unde este nevoie de două libertăți exterioare". În diagramele 64, 65 am discutat această situație de colț în varainta fără libertăți exterioare. Dacă există două libertăți exterioare, procedînd ca în dia 269, de exemplu, negrul scapă, chair dacă este rîndul albului să mute, deoarece se ajunge la o poziție cu patru libertăți peste colț, cu două libertăți exterioare, poziție cunoscută ca viabilă (vezi dia 58). O singură libertate exterioară nu este însă suficientă : dia 270 se încheie cu patru libertăți peste colț și numai una exterioară (dia 57).

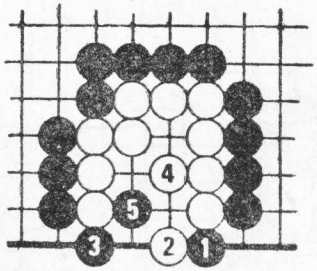
„Pătratul dulgherului conduce la ko" (ceea ce am văzut deja în dia 227).

„Mutările *hane* aduc moartea". O mutare hane este o mutare în diagonală cu o piesă proprie și în contact cu o piesă adversă (mutarea 1 din dia 271). Mutările hane sînt adesea utile în capturarea unor grupuri restrînse de piese, deoarece pot fi folosite pentru

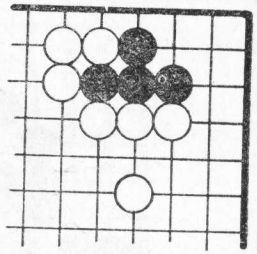
Dia 271.



Dia 272.



Dia 273.

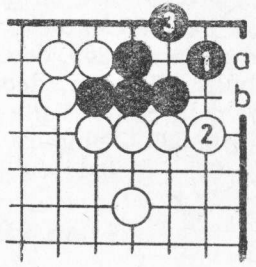


micșorarea spațiului necesar formării de ochi și la crearea de ochi falși. Numeroase situații de acest fel au apărut în problemele discutate în secțiunea 6.5. Dia 191—199 au conținut, de asemenea, astfel de mutări. Iată încă o ilustrare a proverbului în dia 272, unde se vede și faptul că o mutare hane trebuie de obicei oprită, altfel ea poate fi continuată dînd naștere unei străpungeri greu de oprit (așa cum se întîmplă cu mutările 3 și 5 din dia 272). Aceasta face ca mutările de acest fel să fie deosebit de utile și în jocul tactic propriu-zis, nu numai la capturarea unor grupuri adverse mici.

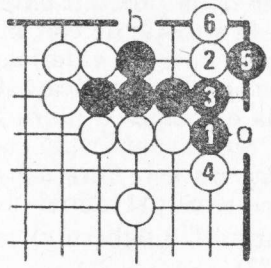
„Lucrurile cele mai ciudate se petrec în punctele 2×1". În secțiunea 7.2 v-ați convins probabil de valabilitatea acestei observații.

Există și o variantă a acestui proverb, care spune : „există o mutare capitală în unul dintre punctele 2×1 sau 2×2". O ilustrare a acestei ultime afirmații poate fi găsită în dia 273, 274, 275. Se cere să se salveze piesele negre din dia 273. Acest lucru se poate face ca

Dia 274.



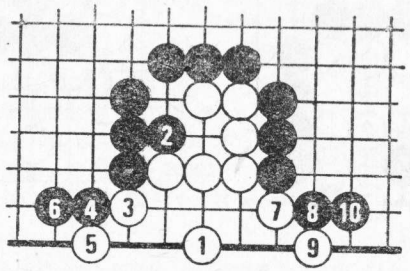
Dia 275.



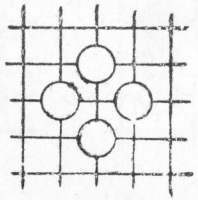
în dia 274 (atacul albului în punctul *a* poate fi contracarat în *b* și invers). Dacă negrul încearcă să-și lărgească spațiul în care să-și poată forma ochi, atunci el va fi capturat (dia 275 — în care albul poate acum să joace fie în *a*, fie în *b*).

„În fața unei formații simetrice, jucați în centru". Dia 148, 149 exemplifică acest proverb folosit în capturarea unor piese ; dia 276 arată cum putem să ne apărăm urmînd acest îndemn. Observați

Dia 276.



Dia 277.



cum piesa 1 asigură formarea a doi ochi, protejînd în același timp ambele mutări 3 și 7 (hane).

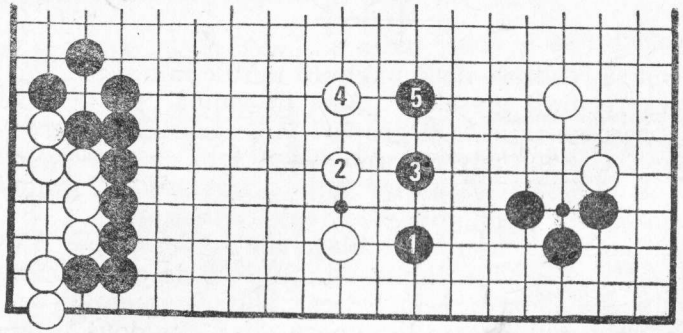
„Punctul critic al adversarului este propriul meu punct critic", uneori formulat și „joacă acolo unde ar dori adversarul să joace".

„Capturați ceea ce ați separat de o formație puternică". Într-adevăr, într-o partidă de GO există nenumărate stiuații în care un grup slab devine periculos pentru piesele atacante (cu atît mai mult atunci cînd aceste piese slabe tocmai au fost separate de un grup puternic). Influența grupului puternic le poate „readuce la viață" pe parcursul partidei, de aceea este mai înțelept să le capturăm atunci cînd acest lucru este încă posibil.

„La începutul partidei, o piesă capturată pe centru valorează treizeci de puncte". O formație de genul celei din dia 277, realizată încă de la începutul partidei, undeva spre centrul tablei, are o valoare considerabilă, de la ea putîndu-se extinde în orice direcție, „cu spatele asigurat".

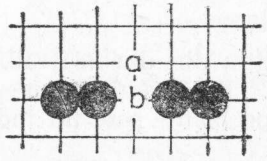
Pe de altă parte, pe lîngă aceste proverbe trebuie să avem în minte încă unul, care spune „teme-te de adversarul care cedează cu ușurință piese". Avertismentul trimite la sacrificiile care apar atît de des și, de cele mai multe ori, cu urmări neplăcute pentru cel care le acceptă.

„Urmăriți-l pe adversar cu kogeima, scăpați de el cu ikken-tobi". Proverbul poate fi reformulat prin „Printre două piese kogeima nu se poate trece, două piese ikken-tobi nu pot fi separate". Kogeima este deci utilă în scopul închiderii cercului în jurul pieselor adverse, ikken-tobi furnizează noi libertăți și eventual pașii necesari spre exteriorul cercului atacant. Se spune, de asemenea, că „ikken-tobi nu ne înșală niciodată". O asemenea mutare este adesea utliă în abordarea cu oarcare succes a jocului în apropierea formațiilor adverse puternice de care un alt proverb ne îndeamnă să nu ne apropiem. Același proverb spune că nu ne apropiem nici de formațiile puternice proprii, dar această parte a lui o vom discuta și în capitolul următor. Schimburi de mutări cum sînt 1, 2, 3, 4, 5 din dia 278 sînt foarte frecvente.



Dia 278.

„Nu jucați acolo unde adversarul este slab, obligîndu-l să se întărească" și, la fel, „Dacă puteți tăia, tăiați, nu amenințați doar". De pildă, între mutările în *a* și *b* din dia 279, mutarea în *a* este mai proastă, făcînd jocul adversarului, care trebuie să fie fericit să-și poată lega piesele. De cele mai multe ori este însă bine să nu se

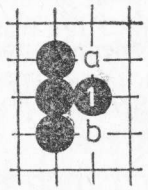


facă nici una dintre aceste mutări (fără includerea lor într-o secvență mai lungă, cu un plan bine stabilit). Apropo de *plan*, acesta nu mai este un proverb, ci un sfat fundamental, implicit, care nu mai cere nici o subliniere : *Orice mutare trebuie să aibă un scop bine definit, dacă se poate, chiar două.* Cele mai bune mutări sînt cele de atac, care sînt în același timp și mutări de apărare. Marea majoritate a autorilor de cărți de GO subliniază acest lucru și dezaprobă categoric mutările fără plan. În GO nu există, ca la șah, „mutări de așteptare". Orice mutare în plus este un avantaj (exceptînd finalurile de partidă, cînd, uneori, se poate juca pas).

„Blocați înaintarea adversarului spre spațiile largi ale tablei"

„Dacă adversarul are două grupuri slabe, atacați-le pe amîndouă deodată".

„Nu construiți unghiuri inutile" (adică unghiuri în care nu se pot forma ochi). În general, aglomerarea pieselor este un defect ce trebuie evitat în permanență (voi reveni în capitolul de strategie). De pildă, piesa 1 din dia 280 este complet nejustificată, ea nu face



Dia 280.

altceva decît să realizeze două unghiuri inutile în *a* și *b*.

„Nu vă reparați greșelile". Asta înseamnă „nu perseverați în greșeală, încercînd să apărați grupuri fără șanse de salvare ; cu fiecare mutare, cîștigul adversarului crește atît în puncte cît și în influență pe tablă, iar după un timp s-ar putea ca grupul acum fără șanse să capete o anumită valoare de contraatac".

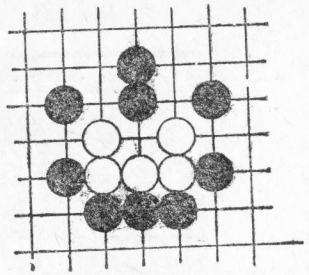
Atenție la piesele așezate pe diagonală : două nu pot fi separate, dat trei pot fi foarte vulnerabile. Amintiți-vă de cazul scărilor care se terminau în favoarea celui atacat : piesele atacante puteau fi pulverizate prin mutări care le puneau două cîte două în atari.

Și așa mai departe . . . Dar, deoarece cele mai bune sfaturi sînt cele care se și aplică, pasul important este cel al transpunerii acestor proverbe în practică. Eventual în probleme. Zece noi probleme vor fi prezentate în continuare.

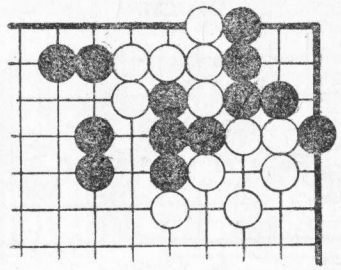
7.6. Încă zece probleme

Problema 1. În poziția din dia 281, albul joacă și se salvează. În *Traité du jeu de GO*, R. Girault spune că rezolvarea (de către un începător) a acestei probleme este un indiciu de geniu (în materie de GO). E, ce spuneți ?

Problema 2. Negrul joacă și capturează (deși la prima vedere — dia 282 — piesele negre din colț sînt mai slabe decît cele albe).

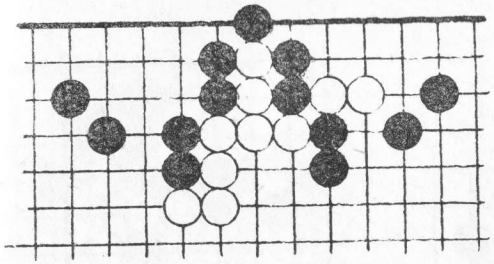


Dia 281.

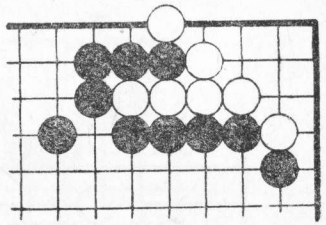


Dia 282.

Problema 3. Iată o problemă cu o soluție neașteptată (. . . sau iată ce frumos este GO-ul) : albul joacă și-și salvează cele două piese din partea dreaptă a poziției din dia 283.

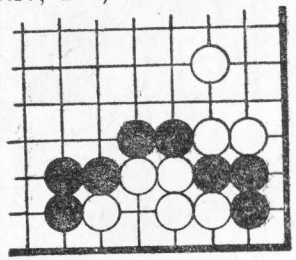


Dia 283.

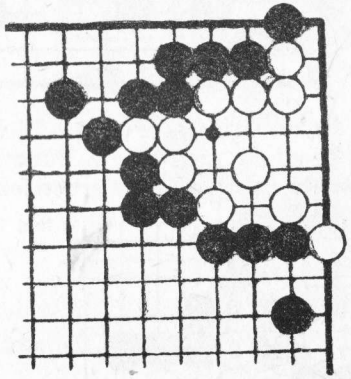


Dia 284.

Problemele 4 și 5. Din nou albul joacă și se salvează (dia 284, respectiv, 285).



Dia 285.



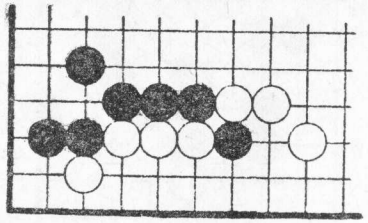
Dia 286.

Problema 6. O problemă foarte grea de data aceasta : negrul joacă și capturează grupul alb atît de puternic din dia 286.

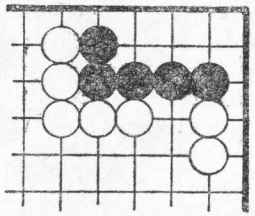
Problema 7. Negrul joacă și capturează sau cîștigă colțul în sente (dia 287).

Problema 8. Din nou o problemă „inversă" : albul joacă și nu poate captura grupul negru din dia 288.

Dia 287.

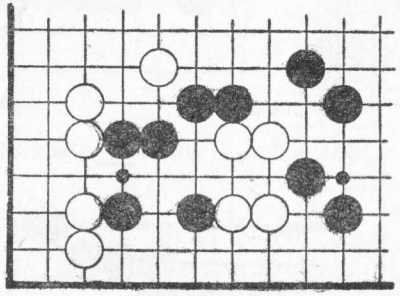


Dia 288.

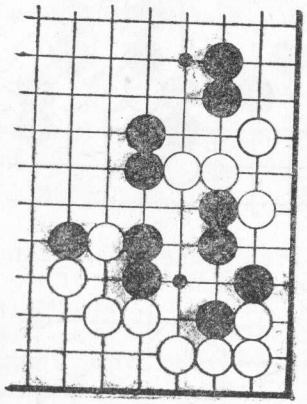


Problemele 9 și 10. În diagramele 289 și 290, albul joacă și-și leagă cele două grupuri de piese, deocamdată în pericol de a fi separate și eventual, chiar capturate. A doua dintre aceste probleme are o soluție foarte alambicată.

Dia 289.

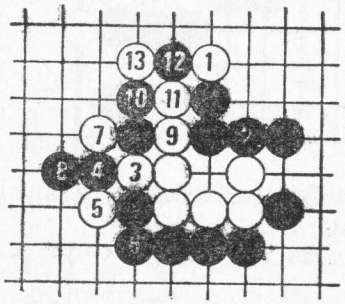


Dia 290.

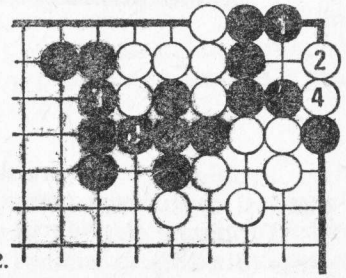


Rezolvările acestor probleme sînt indicate în dia 291—305. Nu mai precizez proverbele ilustrate de fiecare. De remarcat că negrul nu poate captura dacă procedează ca în dia 293 (problema 2) : negrul

Dia 291.

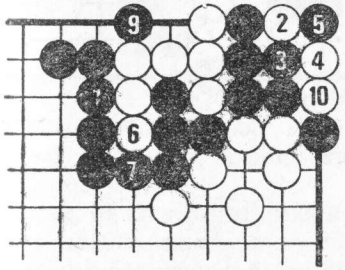


Dia 292.



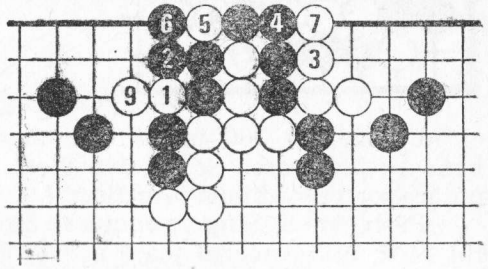
se poate eventual salva în colț, dar pierde cele patru piese care separă grupurile albe.

Dia 293.



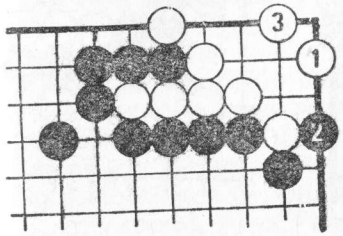
(8) în (2)

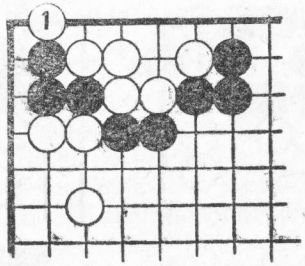
Dia 294.



(8) în (5)

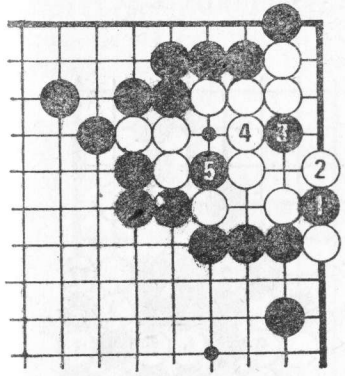
Dia 295.



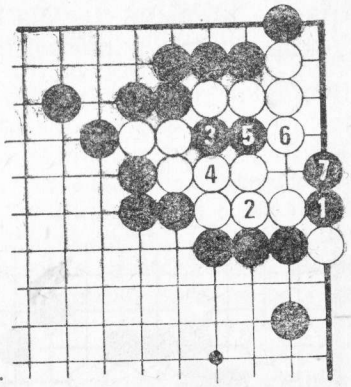


Dia 296.

Dia 297.

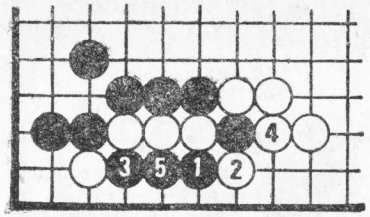


Dia 298.

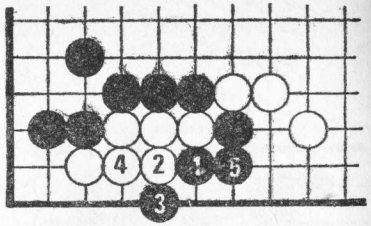


În dia 295, mutările 2 și 3 ar putea fi inversate și rezultatul rămîne același.

Problema 6. Soluția — unică ! — este aparent inofensiva mutare negru 1 din dia 297, 298, care la ambele răspunsuri ale albului conduce la același rezultat.



Dia 299.

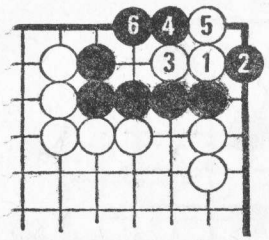


Dia 300.

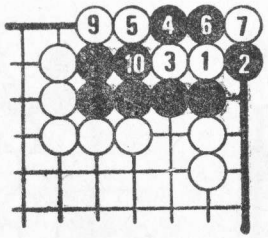
Dia 299 și 300 indică cele două urmări posibile ale mutării hane 1 ; încercarea de a salva piesa neagră izolată pe linia a treia nu are sorți de izbîndă. Verificați !

Problema 8. Singura mutare care dă șanse albului este în punctul 2×2, altfel negrul joacă aici și face doi ochi. Acum mutările 2 și 3 din dia 301 sînt aproape forțate. Dia 302 arată o variantă de con-

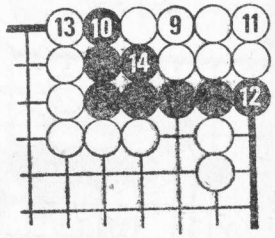
Dia 301.



Dia 302.



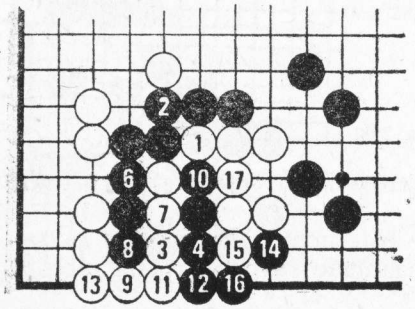
Dia 303.



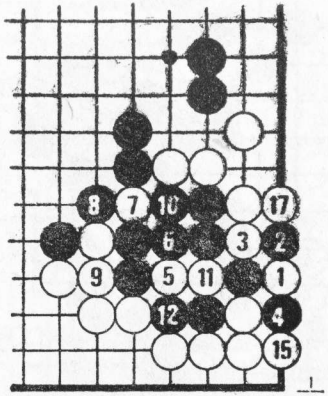
8 în 6

tinuare a albului, iar dia 303 o variantă a finalului acestei variante (de la mutarea 9 înainte).

Dia 304.



Dia 305.



13 în 11 14 în 5 16 în 1

8. ELEMENTE DE STRATEGIE

Așa cum am mai spus, în GO strategia este mai importantă decît tactica. O partidă compromisă la nivel strategic este aproape imposibil de salvat la nivel tactic. Totuși, dacă tactica poate fi învățată mai ușor din manuale (sau cel puțin poate fi predată astfel), strategia este mai greu de cuprins în cuvinte, în sfaturi, în scheme de joc, ea depinde în mare măsură de intuiție, de talentul jucătorului în evaluarea unor situații complexe, de experiență. Regula de bază a strategiei GO-ului este : *examinați mutările din perspectiva întregii table,* ceea ce, evident, nu este deloc ușor de deprins.

În general, o partidă de GO are trei faze : începutul partidei (*deschiderea ; fuseki,* în japoneză), mijlocul partidei *(chuban)* și sfîrșitul ei *(yose).* Prima fază este dominată complet de strategie, piesele aproape că nu vin în contact, se schițează doar intențiile și pretențiile la ocuparea unora sau a altora dintre părțile tablei. Deschiderea durează în medie 20—30 de mutări, după care, inevitabil, cele două „armate" se ciocnesc și încep lupte locale (influențate și cu influență asupra întregii table). Strategia își micșorează treptat importanța, lăsînd loc tacticii, care trebuie să definitiveze realizarea obiectivelor preconizate în prima fază. În finalul partidei (faza yose), strategia se estompează pînă la dispariție și rămîn a se disputa numai lupte tactice locale, pentru închiderea teritoriilor scontate în fuseki și schițate în chuban, pentru a captura ceea ce se cere capturat, pentru a împinge cu cîteva linii mai spre adversar unele granițe.

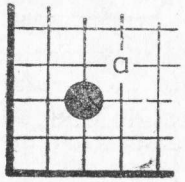
Deși există cărți dedicate fazei fuseki, nu există însă cataloage rigide de deschideri. În limitele unor principii strategice generale, fiecare jucător este liber să joace încă de la început (de fapt, mai ales la început) conform intuiției și temperamentului său. În cele ce urmează, nu voi prezenta decît cîteva asemenea principii generale, respectarea lor fiind totuși esențială pentru desfășurarea unei partide de GO.

8.1. Primele mutări

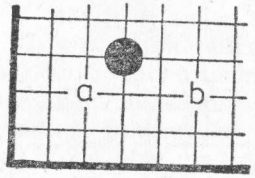
Unde este mai bine să se plaseze primele piese : la colțurile tablei, la mijlocul ei, sau pe laturi ? Întrebarea aceasta a primit de-a lungul timpului mai multe răspunsuri pentru că și argumentele pot fi de mai multe feluri. Centrul are o influență egală asupra tuturor celorlalte părți ale tablei, dar la colțuri se poate realiza mai repede teritoriu și anume, un teritoriu ușor de apărat și destul de mare. Răspunsul cel mai complet este probabil : primele mutări trebuie să ocupe colțurile, fără a pierde centrul, ceea ce ne lasă în punctul de unde am plecat.

În ultimul timp s-a impus însă părerea că trebuie început cu colțurile, punctele de aici fiind greu de compensat la centru (a se revedea și unele proverbe de GO). Există patru formații de bază prin care pot fi luate în stăpînire colțurile și anume, cele din dia 306—309.

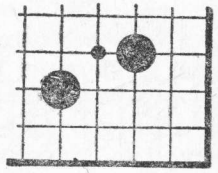
Dia 306.



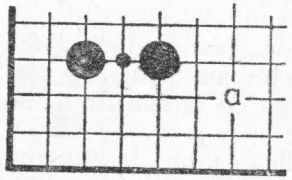
Dia 307.



Dia 308.



O piesă așezată în punctul 3×3 pune ferm stăpînire pe colț, dar cîștigul este limitat, iar o piesă adversă așezată în punctul 4×4 (*a* în dia 306) blochează accesul acestei piese spre centru. Invers, deschiderea la punctul 4×4 reprezintă o cale ceva mai puțin sigură de ocupare a colțului, dar în caz de reușită cîștigul este considerabil și este mult mai ușoară și extinderea spre centru. O asemenea piesă poate fi însă ușor atacată în punctul 3×3 (a se revedea joseki-urile din secțiunea 7.2) sau lateral, prin punctul *b* din dia 307.



Dia 309.

Modul cel mai elastic de a porni cucerirea unui colț este ca în dia 308, jucînd mai întîi lîngă punctul de handicap, apoi adăugînd încă o piesă, într-o formație kogeima. (În general, formațiile de două piese la colț poartă numele *shimari* ; în dia 308 avem deci o *kogeima shimari).*

Formația din dia 309 (ikken-tobi shimari) este mai agresivă și, în același timp, mai fragilă decît formația anterioară. Dacă negrul își consolidează poziția, atunci cîștigul său este mare, iar extinderea spre centru este asigurată (ca și pe laturi), dar o piesă albă în punctul *a* micșorează substanțial aceste avantaje.

Bineînțeles, pot fi folosite și alte formații shimari, în funcție de adversar, de planurile strategice, de temperamentul fiecăruia etc. În orice caz, primele mutări trebuie împrăștiate cît mai mult, pentru a avea o influență cît de mică în toate zonele tablei (cu 6—7 piese pot fi definitiv cucerite 10—15 puncte într-un colț, dar 6—7 piese puse două cîte două în celelalte colțuri vor aduce în final mult mai multe puncte).

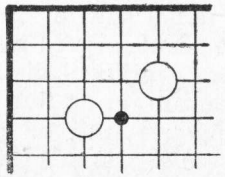
Dacă adăugarea unei a doua piese lîngă o piesă de colț pentru a constitui o formație shimari este o idee bună, la fel de tentantă este împiedicarea adversarului de a realiza acest lucru. Aceasta se poate face așa cum sugerează dia 308, 309, în punctul din formațiile respective neocupat încă de adversar. De asemenea, este o idee bună atacarea în punctul *a* a formațiilor din dia 306 și 309, precum și în punctul *b* a piesei din dia 307 (atacul la 3×3 în această diagramă este oarecum pasiv, cu prețul cedării colțului, negrul își formează un zid puternic, cu mare influență spre centru).

Atacarea unei piese adverse aflată la colț se numește *kakari*

Încheind această secțiune, voi aminti aspectul anecdotic că multe secole a fost considerată ca o jignire de moarte pentru adversar plasarea primei piese în centrul tablei, acolo unde, se zicea, ea nu are nici o valoare la începutul partidei. Era ca și cum ar fi fost făcută cadou adversarului prima mutare, considerîndu-l deci mai slab și dîndu-i astfel un fel de handicap. . .

8.2. Extinderi

După „ocuparea" colțurilor, o partidă de GO continuă de obicei de-a lungul laturilor tablei, urmînd ca abia într-un stadiu ulterior să fie disputat și centrul (unde teritoriile trebuie să fie închise în toate cele patru direcții) Bineînțeles, există partide care evoluează de timpuriu spre centru, dar de obicei extinderea de la început pe laturi este mai profitabilă. Să examinăm, de exemplu, situația din dia 310. Dacă albul urmează să mute, este normal ca el să folosească formația din colțul din stînga-sus pentru a se ex-

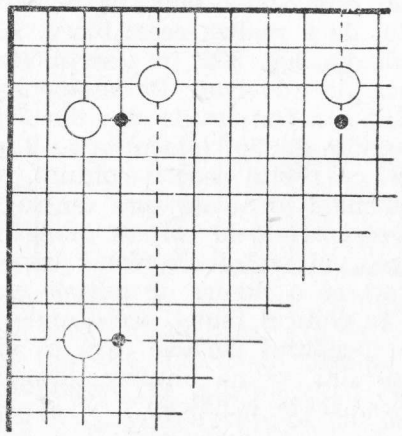


Dia 310.

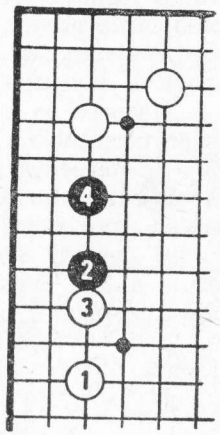
tinde fie pe latura stîngă, fie pe cea de sus. Apar aici două întrebări : 1) în ce parte să se extindă mai întîi ? 2) pînă unde să meargă ? La prima întrebare răspunsul este *în jos* și iată de ce.

În general, la începutul partidei, cînd tabla este relativ goală, o piesă care se plasează spre marginile tablei trebuie pusă undeva pe liniile 3 sau 4 (am mai discutat acest lucru). Oriunde ar juca pe liniile 3 sau 4, albul cîștigă o influență mai mare decă se extinde pe partea stîngă a tablei, comparativ cu o extindere în sus. Priviți liniile punctate din dia 311, pentru a înțelege acest lucru.

Bineînțeles, „influență într-o parte a tablei" nu înseamnă teritoriu, dar oricum, reprezintă o intenție în acest sens ; lipsa influenței înseamnă însă fără echivoc lipsa teritoriului.



Dia 311.

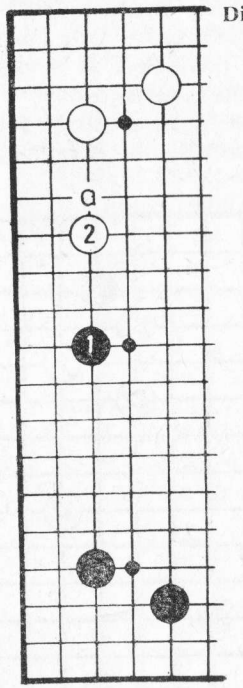


Dia 312.

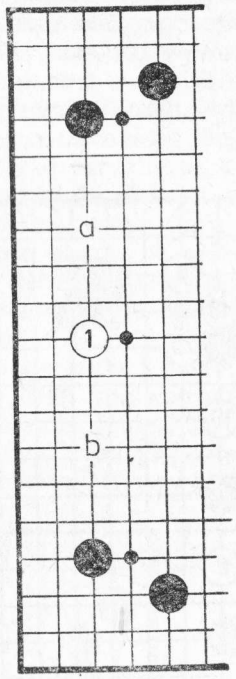
Albul trebuie deci să se extindă în jos. Cît de departe ? Răspunsul trebuie să se bazeze pe următorul principiu general : *cît mai departe, pentru ca zona controlată să fie cît mai mare, dar nu prea departe, pentru a lăsa adversarului posibilitatea de a invada cu succes această zonă.* „A invada cu succes" înseamnă a intra între piesele adverse, cu șanse de a crea un grup viabil, care distruge astfel posibilul teritoriu de aici și separă piesele adverse în două grupuri care trebuie să supraviețuiască independent.

În situația din dia 310, extinderea albului în punctul de handicap de pe partea stîngă a tablei sau la stînga acestuia (pe linia 3) este cea mai potrivită. Dacă albul ar juca mai jos (măcar cu o linie), atunci negrul ar putea juca la mijlocul distanței dintre piesele albe și, chiar dacă ar fi atacat de alb, el ar putea plasa o nouă piesă pe linia 3, la distanță de două-trei linii de prima piesă, stabilind o formație care are toate șansele să trăiască (dia 312).

Dacă în dia 313 negrul ar fi la mutare, atunci extinderea lui este firească, iar contra-extinderea albului este obligatorie, altfel negrul se apropie și mai mult de formația albă din colț (în punctul *a*, de exemplu) și cîștigul său este considerabil.



Dia 313.



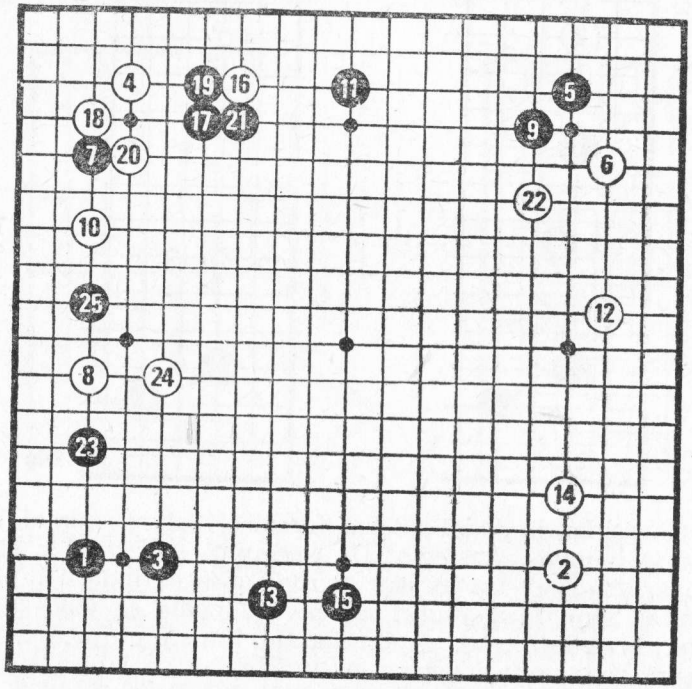
Dia 314.

În GO, simetria joacă un rol fundamental nu numai la nivel tactic ci și la nivel strategic. De exemplu, extinderilor le corespund invaziile. Dacă un jucător pierde șansa extinderii acolo unde el ar trebui să o facă, atunci adversarul poate să joace acolo. În particular, în situații ca aceea din dia 314, în care un jucător (negrul) controlează două colțuri vecine, extinderea sa pe latura stîngă este foarte valoroasă (o piesă în punctul de handicap îi dă o opțiune serioasă la ocuparea unui teritoriu imens). Dacă el nu profită de această ocazie, atunci invazia albului nu poate fi oprită, după alb 1 în dia 314, oricare dintre punctele *a* și *b* ar fi ocupate de negru în vederea atacării acestei piese, albul supraviețuiește, jucînd în punctul simetric.

După extindere, zonele de influență trebuie întărite în continuare, adăugînd noi piese. Ca un principiu general, acest lucru trebuie făcut prin structuri elastice, denivelate, fără a alinia piesele și fără a le aglomera, lăsînd posibilitatea extinderii ulterioare spre

centru (piese pe linia 4, de exemplu), dar păstrînd apropierea de margine (piese pe linia 3), schițînd teritorii cît mai largi și cît mai sigure (aceste schițe de teritoriu se numesc *moyo*-uri) și împiedicîndu-l pe adversar să realizeze acest lucru.

În dia 315 sînt indicate primele 25 de mutări dintr-o partidă între doi jucători profesioniști (faza fuseki). Observați cum se ocupă colțurile, cum se protejează, cum se fac extinderi și invazii pe toate laturile, evitîndu-se deocamdată luptele „corp la corp". Prin mutarea 25, poziția albului devine critică pe partea stîngă (strîns între formația neagră foarte puternică din colțul din stînga-jos și pie-



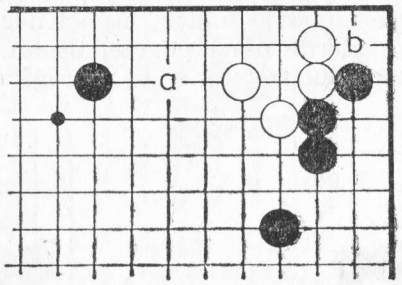
Dia 315.

sele 17, 19, 21 de sus, de asemenea influente), astfel încît lupta se va înfiripa în această zonă, trecîndu-se la faza de mijloc a partidei. În acest moment, negrul pare în avantaj, el stăpînind partea din stînga și de sus a tablei, iar albul numai partea dreaptă (în colțul din stînga-sus lucrurile fiind însă foarte încurcate, cu mari șanse pentru alb de a-și păstra colțul propriu-zis și pentru negru de a-și forma un zid tare spre centru — zid a cărui influență este totuși diminuată de piesa albă 24 : imaginați-vă o piesă neagră în acest punct !).

8.3. **Opt concepte strategice**

O carte publicată în 1972 (și republicată în 1974, 1976) la Ishi Press, Tokyo, rod al colaborării dintre Y. Nagahara și R. Bozulich, poartă titlul *„Strategic Concepts of GO"* și debutează cu fraza : „esența strategiei și, de fapt, însăși esența GO-ului, constă în opt concepte...". Lucrarea discută și exemplifică apoi pe larg aceste concepte, unele de mare subtilitate. Aici nu voi face decît să ilustrez pe scurt fiecare concept, selectînd din cartea amintită sfaturile strategice aferente, urmînd ca cititorul, jucînd și analizînd partide proprii sau ale altora, să poată pătrunde semnificația lor.

a) *Miai*. Acest concept se referă la o pereche de puncte ale tablei care au o valoare egală într-o anumită situație și față de un anumit obiectiv. Dacă un jucător ocupă unul dintre cele două puncte, atunci celălalt jucător îl poate ocupa pe celălalt, realizîndu-și obiectivul. Asemenea puncte miai sînt (pentru alb) punctele *a* și *b* din dia 314 : albul supraviețuiește jucînd în unul dintre ele și ambele fiind deocamdată libere, el nu-și face încă griji. La fel, sînt puncte miai *a* și *b* din dia 248 : albul se poate lega ferm în oricare dintre aceste două puncte. O situație ceva mai complicată este cea din dia 316. Albul își poate forma doi ochi jucînd în oricare dintre punctele *a* și *b*, de aceea, el nu are emoții aici și poate juca în altă parte a tablei, la nevoie grupul său putînd fi ușor salvat.



Dia 316.

După cum se poate constata, o situație miai este legată de o zonă „caldă" a tablei, în care nu trebuie totuși să fie luate măsuri urgente, „balanța" celor două puncte miai făcînd oricînd rezolvabilă slăbiciunea locală respectivă. Evident, crearea unor asemenea perechi de puncte miai („ieșiri duble din vizuină") și împeidicarea adversarului de a realiza același lucru este un obiectiv strategic permanent al unui jucător de GO (ca de altfel urmărirea tuturor celorlalte concepte strategice).

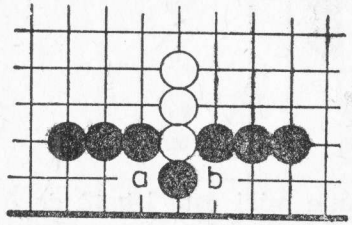
b) *Aji* se referă de obicei la o fisură, o slăbiciune, o amenințare latentă, într-o formație a unui jucător, un punct care ar trebui eventual întărit, fără ca acest lucră să fie urgent, dar care în

decursul jocului poate să aibă implicații fatale pentru piesele apropiate („aji" înseamnă „gust", *gust rău, dar și gust bun"*; de fapt, în GO se folosește uneori termenul aji și cu referire la poziții care „arată bine", cu „gust bun").

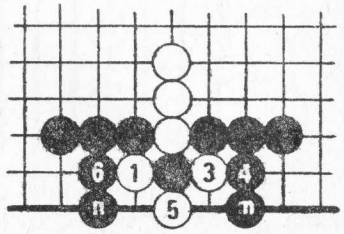
Esențial pentru conceptul aji este necesitatea studierii lui atente în vederea folosirii lui la momentul cel mai potrivit. Încercarea de folosire prematură a fisurilor din formațiile adversarului, poate duce la întărirea lor, deci la eliminarea fără profil a aju-ului. Ignorarea fisurilor este la fel de neeficientă, în timpul jocului aji putîndu-se pierde de la sine. Găsirea momentului potrivit pentru utilizarea cu maximum de profit a unei slăbiciuni aji este o treaptă de mare importanță în deprinderea strategiei GO-ului. La fel grija de a nu lăsa fisuri în formațiile proprii, puncte vulnerabile care trebuie supravegheate tot timpul, pentru a preveni exploatarea lor de către adversar. De exemplu, majoritatea fisurilor pot fi folosite ca amenințări de ko, iar de unele ko-uri pot depinde grupuri importante, ceea ce poate decide uneori soarta partidei.

Exemplu : punctele 3×3, într-o partidă cu handicap sînt toate puncte aji ; albul poate invada aici, consumînd teritoriul din colț, dacă invadează prea devreme, atunci teritoriul format este derizoriu iar negrul își creează o formație tare spre exterior. Dacă amînă prea mult invazia, atunci negrul se poate întări și șansele de supraviețuire ale albului în colț se pierd. O fisură aji tipică este cea din dia 317, în care (ca amenințare de ko, de exemplu), dacă albul joacă în unul dintre punctele *a* și *b*, atunci negrul trebuie să răspundă. Altfel el va pierde nouă puncte, deoarece după infiltrarea albului granițele negrului trebuie să se retragă ca în dia 318.

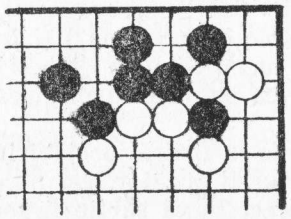
Dia 317.



Dia 318.



2 în altă parte



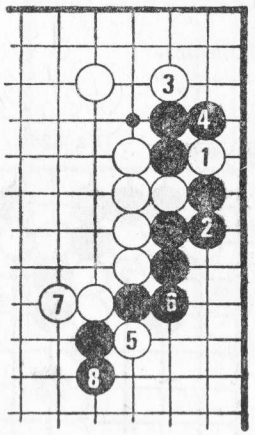
Dia 319.

Adesea, piesele sacrificate, abandonate în teritoriile adversarului, sînt surse puternice de aji, ele reprezentînd un anumit pericol potențial pentru piesele care le înconjoară. Un exemplu este reprezentat în dia 319. Piesele negre de sus sînt puternice, dar piesa neagră din punctul 4×3 este deja în atari și nu poate fi salvată. Totuși, ea reprezintă un punct aji foarte periculos, pe care negrul îl poate exploata ca în dia 320 pentru a-și crea un zid puternic, cu influență spre exterior.

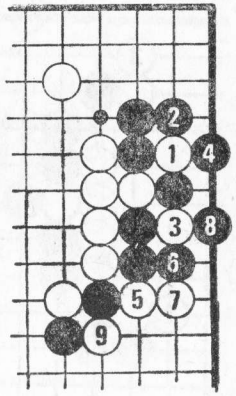
În multe cazuri, o situație aji este legată de o situație miai (care ajută fie la eliminarea aji-ului, fie la exploatarea acestuia).

c) *Kikashi* este o mutare la care trebuie răspuns imediat și de cele mai multe ori într-un singur fel (mutarea cu răspuns forțat). Iată, să privim dia 321 : mutările 1, 3, 5 ale albului sînt mutări kikashi, la ele nu se poate răspunde altfel (dia 322 arată ce se întîmplă dacă negrul face mutarea 2 în altă parte). Să remarcăm pu-

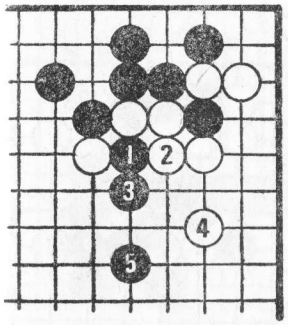
Dia 321.



Dia 322.



Dia 320.



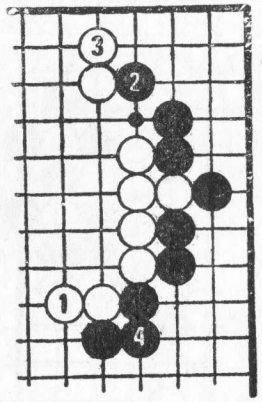
ternicul aji pe care îl reprezintă piesa neagră care separă cele două grupuri de piese albe de pe linia a doua din partea dreaptă a tablei și aji-ul lăsat de piesa 3 în dia 322 (permițînd construirea puternicului zid al pieselor albe 5, 7, 9, legate de zidul alb superior). Să remarcăm și faptul că dacă albul nu joacă kikashi în 1 din dia 321, ci se extinde spre centru în punctul 7, atunci negrul poate cuceri colțul și în același timp elimină și aji-ul din partea de jos a formației sale (dia 323). Mutările kikashi au fost deci esențiale în cucerirea centrului fără a pierde colțul.

Se vede că, deși similar conceptului sente, kikashi înseamnă mai mult și mai puțin în același timp : mai mult deoarece mutarea este sente și are și răspunsul forțat, unic și mai puțin deoarece o mutare kikashi este în mare măsură incidentală, cu efect local, exploatînd o fisură din formația adversarului.

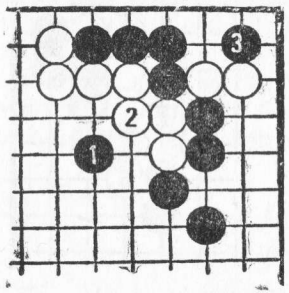
Momentul executării unei mutări kikashi este de mare importanță (a se revedea și discuția de la aji), iar legarea mai multor mutări kikashi într-o secvență la care adversarul răspunde cu mutări obligatorii poate avea efecte deosebite.

Există însă situații în care o mutare pare a fi kikashi, este făcută cu această intenție, dar la o analiză mai profundă, răspunsul nu este forțat (intervine aici deopotrivă puterea de anticipare a jucătorului de GO, dar și temperamentul său). Dacă însă se răspunde la o asemenea mutare în modul în care dorește adversarul, atunci caracterul kikashi este realizat. O asemenea situație este cea din dia 324, în care negrul încearcă să prevină avansarea albului spre centru cu mutarea 1, care pare kikashi, forțînd răspunsul 2 de aici și permițînd negrului cucerirea colțului și întărirea spre centru-dreapta.

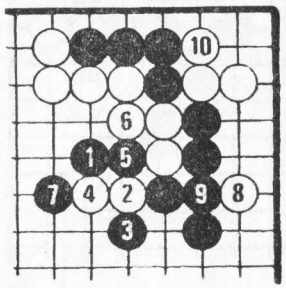
Albul poate însă trata această mutare ca în dia 325, cu un final mult mai avantajos pentru el (chiar dacă piesele 2 și 4 pot fi



Dia 323.



Dia 324.

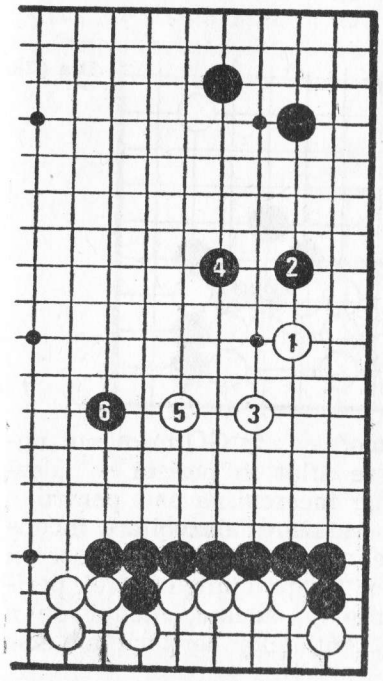


Dia 325.

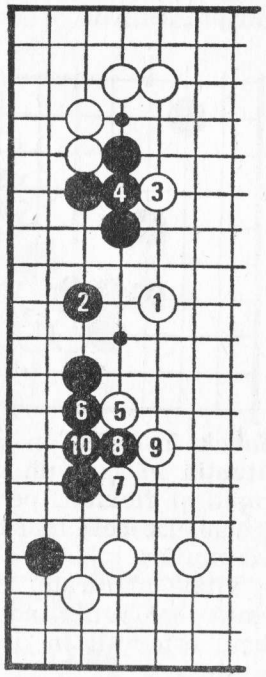
capturate printr-o scară) : albul cucerește colțul și cele patru piese negre de sus, iar alb 8 reprezintă un aji care poate fi fatal pentru negru, împiedicîndu-l să formeze ochi în această parte a tablei.

d) *Tărie*. Un grup. de piese fără puncte slabe, greu sau imposibil de atacat, se spune că este *tare*. Împotriva unui asemenea grup nu există mutărri kikashi utile, iar atacarea lui trebuie făcută de departe, cu mare atenție, pas cu pas. Invers, bazîndu-ne pe un grup tare, putem ataca viguros în general, cu atît mai departe cu cît grupul este mai larg. (Amintiți-vă în acest context proverbele ca : „nu juca în apropierea grupurilor tari, proprii sau ale adversarului“ și „de la un zid de n piese se mută peste n — 1 linii“). Dacă există piese adverse prin apropiere, ele trebuie atacate dinspre exterior, conduse spre zidul pieselor proprii și „izbite“ de acesta.

Un grup tare nu trebuie folosit direct (și numai) pentru a face teritoriu (alt proverb de GO) ; el poate fi mult mai eficient, influența sa mergînd foarte departe pe tablă. Iată un exemplu : grupul negru din dia 326 este impresionant de tare. Răspunzînd invaziei albe, negrul atacă de deasupra, unde piesele sale sînt încă neconsolidate, iar după cea de a patra mutare, negrul își conturează un teri-



Dia 326.



Dia 327.

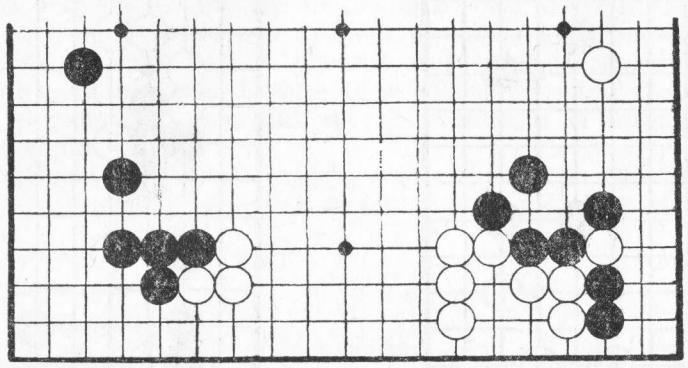
toriu considerabil în colțul din dreapta-sus, amenințînd în același timp serios piesele albe. Imaginați-vă mutarea 2 a negrului în dreapta piesei albe 3 și diferența față de situația din diagramă va fi evidentă.

e) *Korigatachi*. Un grup nu trebuie „întărit“ atît de mult încît să devină „încărcat“, „împietrit“, mai concentrat decît trebuie, cu piesele folosite neeficient, cu unghiuri inutile etc. La fel, apariția a două grupuri tari apropiate (de aceeași culoare), cu zonele de influență suprapuse, este o situație caracterizată drept korigatachi. Conceptul acesta se referă la eficiența pieselor la raportul dintre numărul lor și cîștigul rezultat (teritoriu sau influență).

Un exemplu poate fi găsit în dia 327, unde mutările kikashi 1, 3 și 5 ale albului îl forțează pe negru să grupeze execesiv piesele sale pe marginea stîngă a tablei, excesiv față de teritoriul nu prea

mare schițat și față de influența considerabilă spre centru a grupului alb care se întărește cu fiecare mutare.

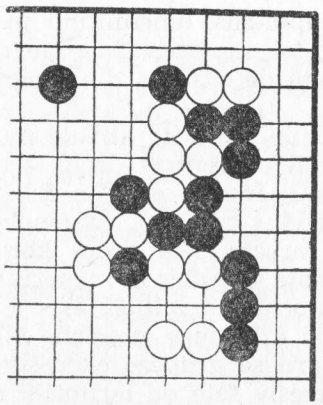
Dia 328 prezintă o situație korigatachi a pieselor albe, aglomerate în două grupuri puternice, cu zonele de influență suprapuse. Cîștigul negrului în cele două colțuri este mult mai mare decît cel al albului în partea de jos ; în plus, albul încă mai trebuie să joace între zidurile proprii pentru a preveni o eventuală invazie a negrului dinspre centru.

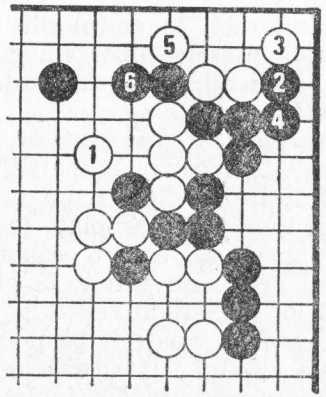


Dia 328.

f) *Sabaki* înseamnă în japoneză *dezvoltare ;* în GO termenul numește situația în care un grup de piese aflat în pericol se „dezvoltă" rapid și flexibil, pentru a sparge încercuirea sau pentru a face doi ochi. De cele mai multe ori o asemenea dezvoltare începe cu cîteva mutări kikashi și se încheie cu plasarea unor piese în punctele vitale alăturate. Grupul atacat poate ajunge astfel periculos pentru grupurile adverse atacante și, adesea, modul de a juca sabaki este util în diminuarea potențialelor teritorii adverse deja schițate.

Dia 329.

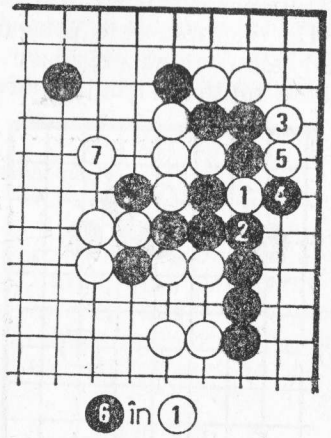




Dia 330.

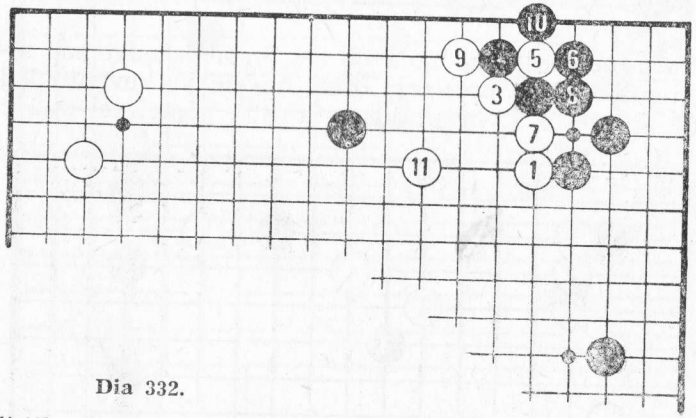
Un exemplu de dezvoltare este dat în dia 329, 330, 331. Piesa neagră din punctul P17 din dia 329 amenință capturarea cel puțin a unuia dintre grupurile albe vecine. În dia 330 albul încearcă să scape deschizînd un năvod pentru prinderea piesei negre alăturate. Negrul atacă însă colțul, ajungînd cu mutarea 6 să amenințe decisiv unul dintre cele două grupuri de cîte patru piese albe. Dezvoltîndu-se însă ca în dia 331, albul poate scăpa ambele grupuri : 1, 3 și 5 sînt mutări kikashi, care consolidează colțul, apoi cu 7 în punctul vital, albul se salvează.

Dia 331.



6 în 1

O altă dezvoltare interesantă este cea a albului în dia 332 care,

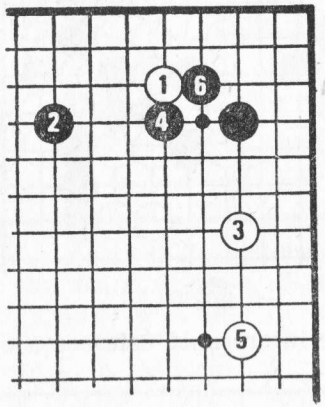


Dia 332.

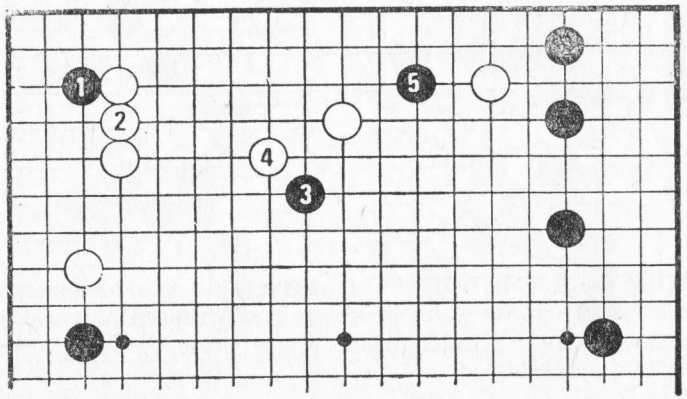
în condițiile unui colț ocupat de negru, reușește să construiască o formație care are toate șansele să supraviețuiască și care în relație cu formația shimari din stînga-sus poate pune complet stăpînire pe partea de sus a tablei.

g) *Furikawari* ar putea fi tradus prin „schimb" și se referă la o situație în care unul dintre jucători pune stăpînire pe o parte din teritoriul (potențial) al adversarului, lăsîndu-l pe acesta, în schimb, să-i acapareze o parte din teritoriul propriu. Ca și sabaki, furikawari implică adesea mai multe mutări kikashi, posibile la rîndul lor datorită existenței unor fisuri în formațiile adversarului. Sabaki este însă în mai mare măsură o luptă între grupuri apropiate, amenințîndu-se cu capturarea, este însuși modul de a conduce acea luptă, în timp ce furikawari se referă mai ales la rezultatul acelei lupte (în general, la rezultatul unei lupte, nu neapărat „corp la corp"). Un exemplu este prezentat în dia 333, unde negrul cîștigă colțul iar albul pune stăpînire pe partea dreaptă a tablei (deși, după primele mutări, situația părea a fi exact invers).

Dia 333.



h) *Yosu-miru* este un mod de a-l forța pe adversar să-și dezvăluie intențiile, să-și precizeze direcțiile de jos (eventual, inclusiv formațiile de piese). Conceptul acesta este, poate, cel mai complex



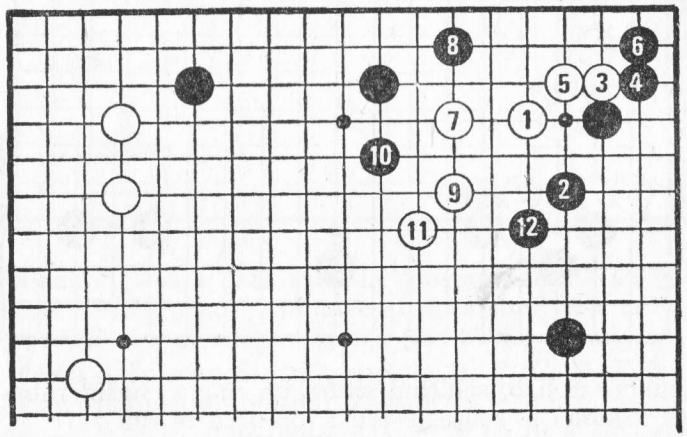
Dia 334.

dintre toate conceptele strategice discutate, deoarece le pune la lucru pe multe dintre ele, combinîndu-le în mod potrivit. De cele mai multe ori, yosu-miru presupune declanșarea unui atac oarecum hazardat, în sensul că piesa atacantă va fi abandonată după ce adversarul răspunde, dar obiectivul este de fapt chiar acest răspuns, menit că clarifice liniile strategice ale adversarului. O mutare yosumiru este, de exemplu, negru 1 din dia 334 : albul poate răspunde în mai multe puncte apropiate, conform dorinței de a se dezvolta spre dreapta-sus, în jos, sau de a-și păstra colțul. Legătura în punctul de handicap dovedește că el aspiră la un teritoriu în partea de sus a tablei, de aceea, negrul diminuează acest teritoriu cu mutarea 3, apoi invadează cu 5. De remarcat că mutările 3 și 5 nu trebuie inversate și că negru 3 nu se poate aventura mai departe între piesele adversarului.

8.4. **Alte sfaturi strategice**

a) *Construiți-vă teritorii atacînd.* Am mai vorbit despre faptul că o bună mutare trebuie să aibă scop dublu, să fie în același timp de atac și de apărare. Atunci cînd „apărare" înseamnă construirea de teritorii, rezultatul este cu atît mai valoros. Adesea, grupurile fără ochi pot fi atacate din două direcții, schițînd o „foarfecă" în jurul pieselor atacate. Cu cît grupul în pericol se alungește în

Dia 335.

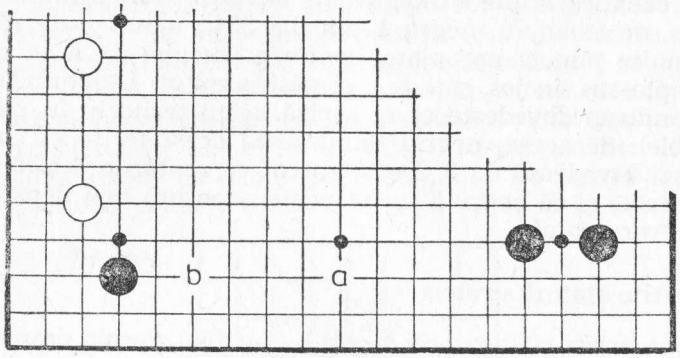


deschizătura acestei „foarfeci", cu atît zidurile pieselor atacatoare pot fi și ele alungite, constituindu-se în granițe ale unor teritorii cu atît mai mari. Un exemplu este cel din dia 335, în care „vînarea" pieselor albe se încheie cu două teritorii negre considerabile.

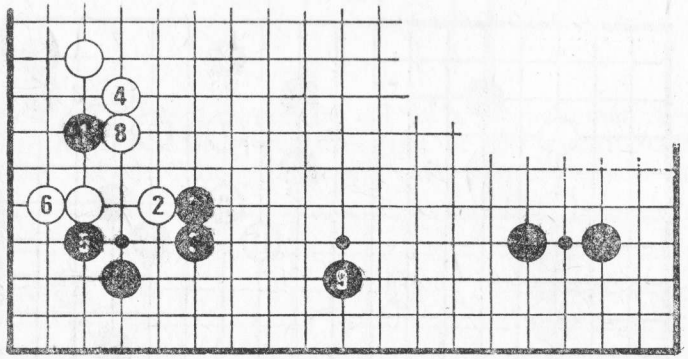
b) Nu vă concentrați forțele în a construi un teritoriu unic, oricît de larg ar fi el ; dacă adversarul reușește, să pătrundă în acest teritoriu (o invazie sau o străpungere), puteți pierde totul.

c) Teritoriile trebuie să fie cît mai „rotunde" pentru a închide cel mai mare număr de puncte cu cel mai mic număr de piese.

Dia 336.



d) Atunci cînd doriți să ocupați două puncte în același timp (ceea ce este imposibil dintr-o singură mutare), gîndiți-vă la un sacrificiu de tip kikashi care să-l atragă pe adversar într-o luptă care să vă favorizeze ocuparea unuia dintre puncte în timp ce atacați. Un exemplu este dat în dia 336, 337 ; negrul dorește să ocupe



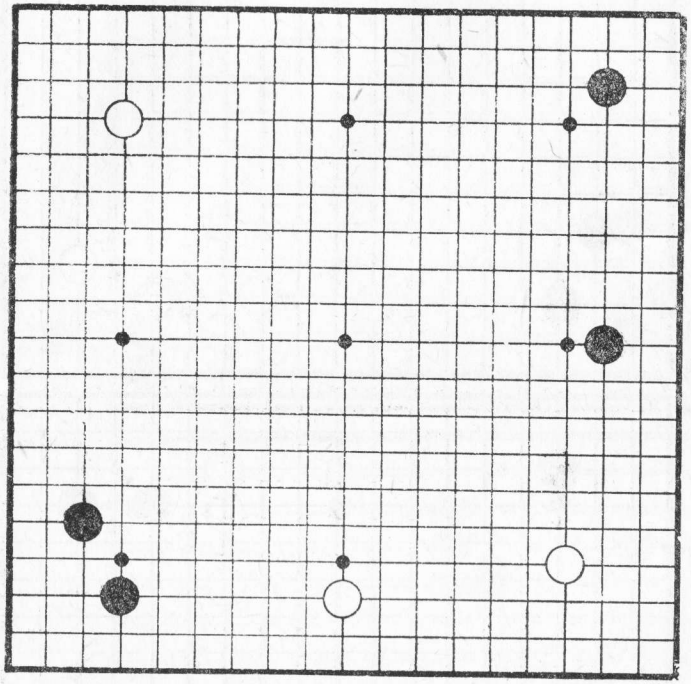
Dia 337.

ambele puncte *a* și *b*, schițînd astfel un moyo considerabil în partea de jos a tablei și reușește acest lucru ca în dia 337.

e) Repartizarea pieselor pe tablă trebuie să fie echilibrată, armonioasă, răspunzînd unor cerințe de simetrie, de frumusețe în definitiv. Dacă jocul se concentrează excesiv asupra unui colț, partida are un aspect neplăcut, de luptă locală, lipsită de strategie, de clarviziune.

8.5. Zece probleme fuseki

Problema 1. Unul dintre principiile fundamentale ale strategiei primelor mutări de fuseki este atenția ce trebuie acordată celor mai largi spații încă neocupate. De asemenea, este important să se aleagă cel mai „fierbinte" punct strategic, luînd în calcul mai ales formațiile de colț ale celor doi jucători. Ținînd seama de aceste indicații, care este cea mai bună mutare pentru alb în dia 338 ?



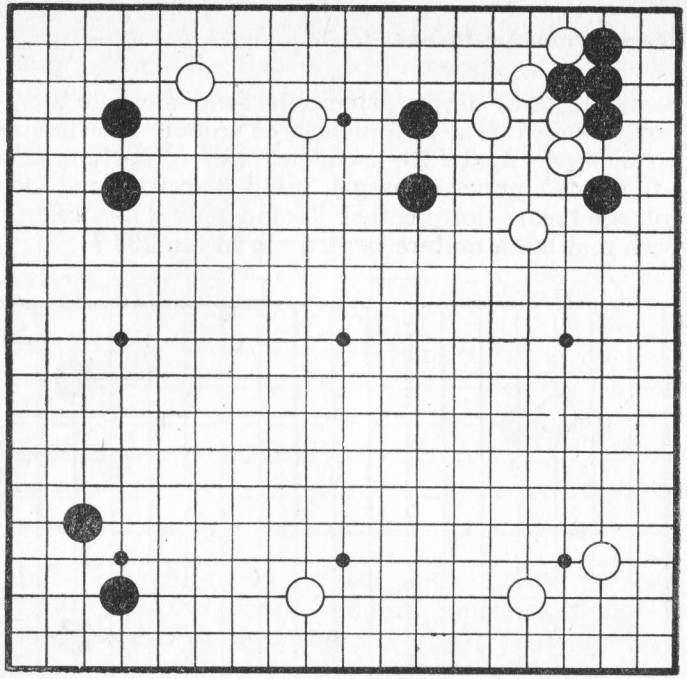
Dia 338.

Problema 2. Jocul este încă la început, deși s-au jucat deja 22 de piese. Negrul este la mutare și dacă nu joacă unde trebuie, atunci el va suferi o pierdere serioasă (dia 339).

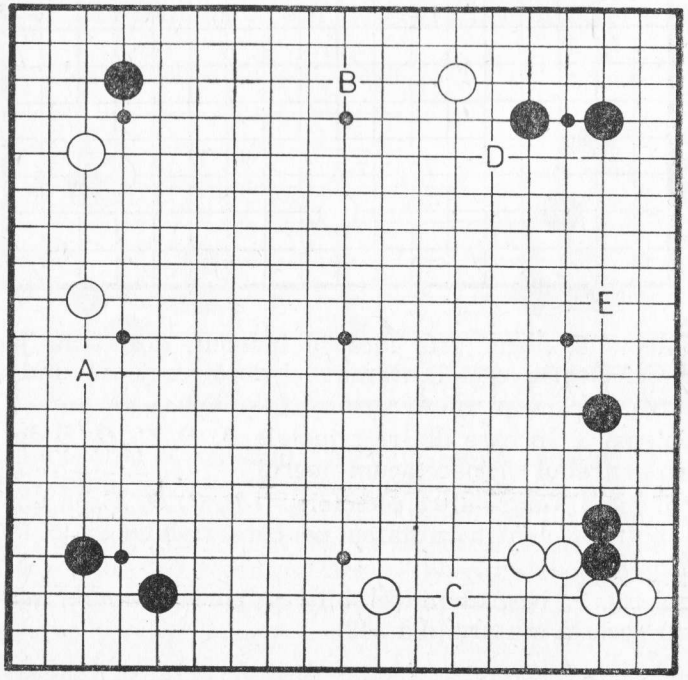
Problema 3. În care dintre punctele *A, B, C, D, E* din dia 340 credeți că ar trebui să joace acum negrul ?

Problema 4. Care dintre punctele *A, B, C, D, E* din dia 341 este cel mai potrivit pentru mutarea pe care trebuie să o facă acum negrul ?

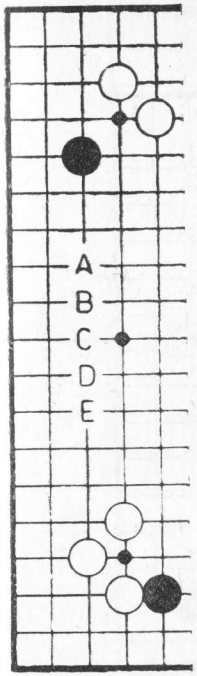
Problema 5. Negrul mută și își asigură în mare măsură victoria prin această mutare (dia 342).

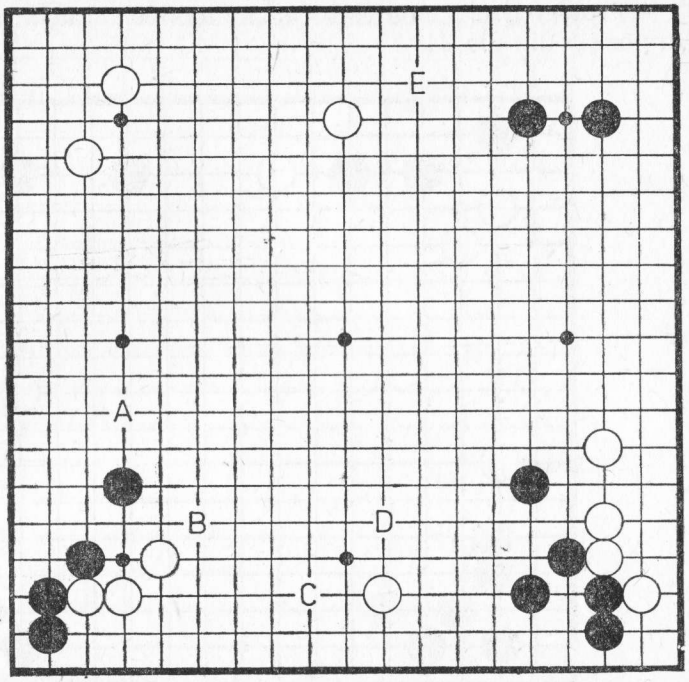


Dia 339.

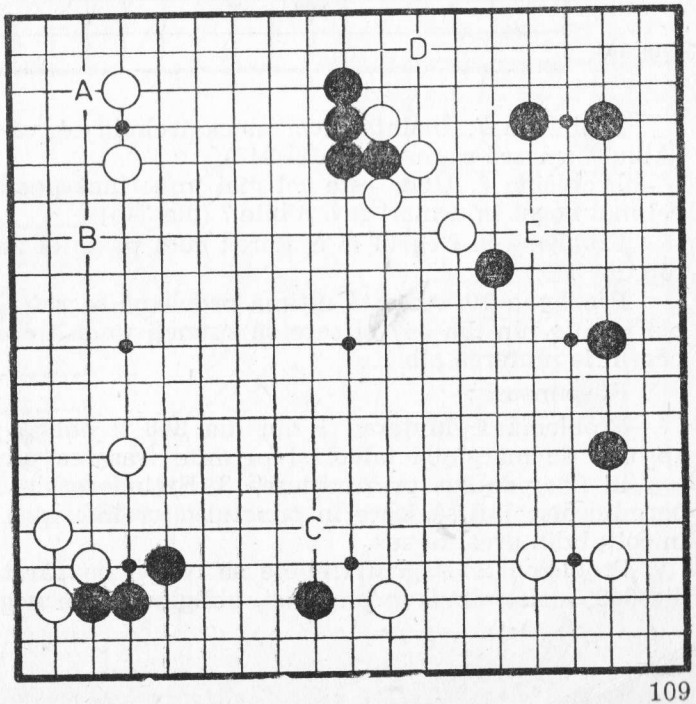


Dia 340.



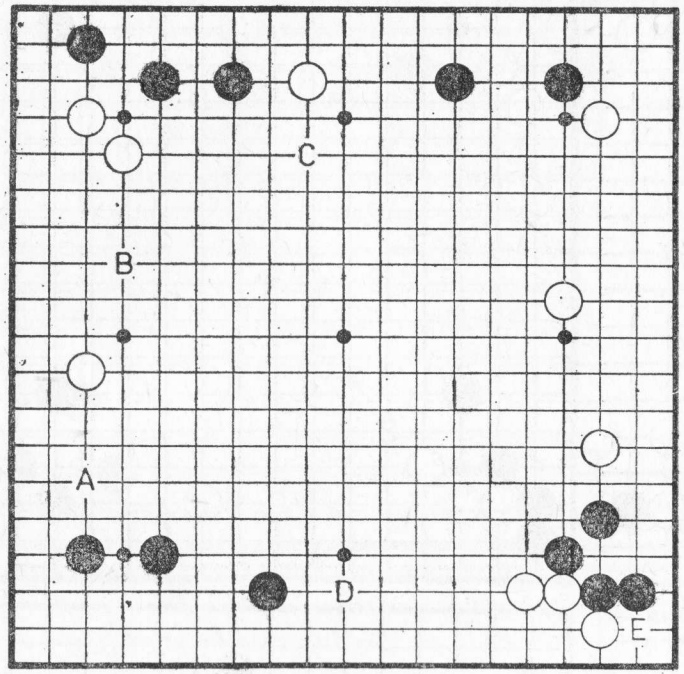


Dia 341. Dia 342.



Dia 343.

Problema 6. Unde este cea mai importantă mutare a negrului în poziția din dia 343 ?



Dia 344.

Problema 7. Înainte de a ataca trebuie să vă apărați. Unde ? (Albul urmează să mute — dia 344).

Problema 8. Unde este cel mai important punct pentru negru, cel mai bogat în urmări favorabile ? (dia 345).

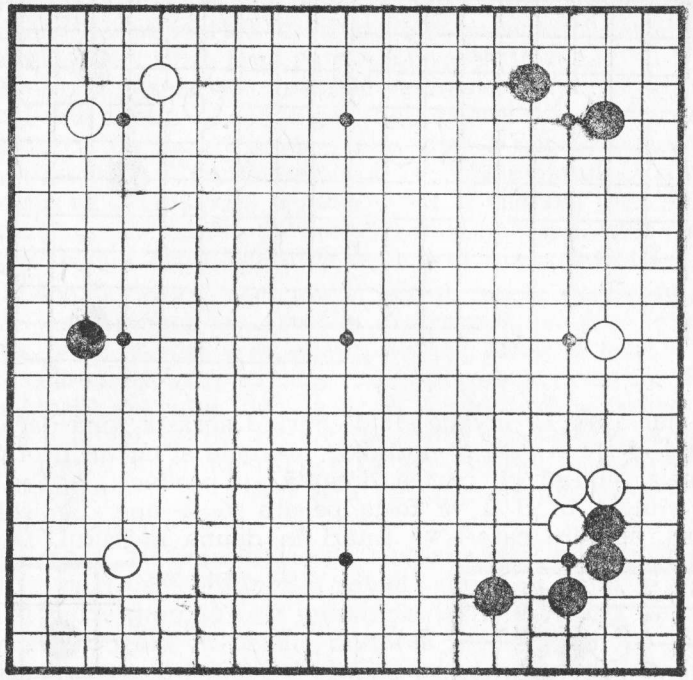
Problema 9. Negrul la mutare ; cum poate el ataca piesele albe din dia 346 ?

Problema 10. Această ultimă problemă se referă la foarte simpla poziție din dia 347 și cere să spuneți unde trebuie să răspundă negrul la mutarea alb 1.

Răspunsuri :

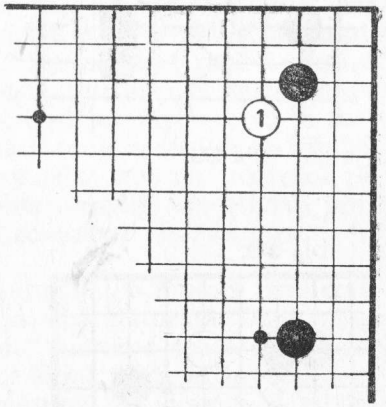
Problema 1. Mutarea 1 din dia 348 îl obligă pe negru să se apropie de marginea tablei și permite trasarea unui moyo alb în spațiul liber de sus prin mutarea 3. Extinderea la 3 în locul lui 1 permite negrului să joace în punctul *a*, creîndu-și o formație ideală în colțul din dreapta-sus.

Problema 2. Negrul trebuie să ocupe neapărat punctul 1 din dia 349, altfel albul va juca aici, obligîndu-l pe negru să răspundă

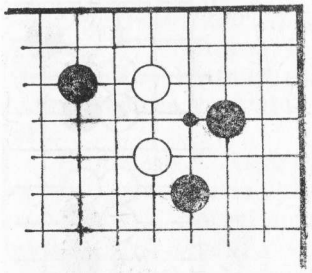


Dia 345.

Dia 347.



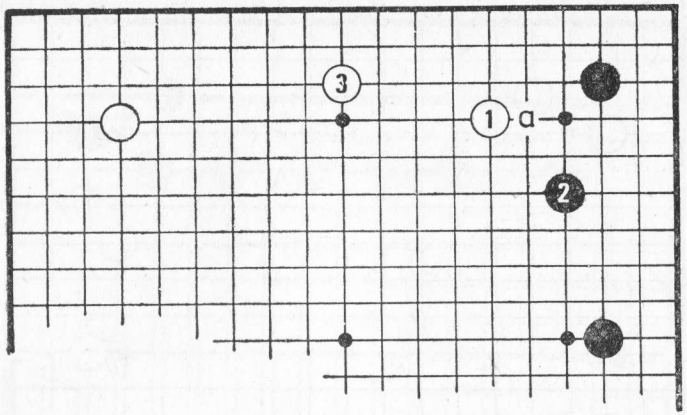
Dia 346.



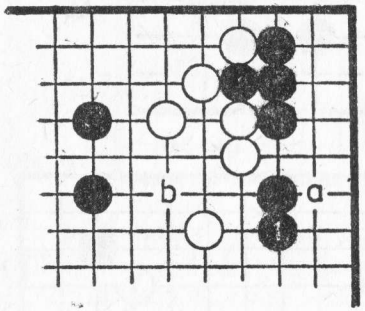
în punctul *a* și limitîndu-l în colț. Dimpotrivă, după negru 1, albul trebuie să se apere împotriva atacului deosebit de puternic în punctul *b*.

Problema 3. Calitatea mutărilor scade în ordinea : *E, A, B, D, C*. Într-adevăr, *E* îi asigură negrului o influență serioasă pe partea

Dia 348.

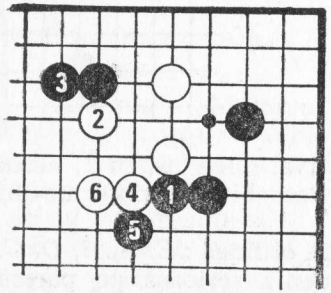


dreaptă (iar albul ar invada cît de curînd această zonă dacă negrul n-ar muta aici) ; *A* este o extindere normală și cu un profit serios, dar invazia albului pe partea dreaptă va produce pagube și mai mari, o mutare în *B* îl va forța pe alb să se apere în colțul din stînga-sus, apărare care-l va întări în dauna negrului, *D* nu are

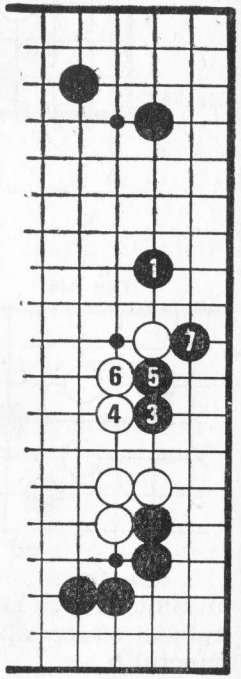


Dia 351.

Dia 349.



Dia 350.



② în altă parte

nici o valoare, fiind anulată de invazia albului în jurul punctului de handicap de pe partea dreaptă, iar mutarea *C* este complet nerezonabilă, albul fiind prea puternic în această zonă.

Problema 4. Valoarea mutărilor descrește astfel : *A, B, C, D, E* și motivul este faptul că albul este deja consolidat atît în colțul de sus cît și în cel de jos, de aceea o extindere a negrului mai departe de *A* este riscantă. Extinderea în *A* face ca punctul *D* și punctul 3 × 2 de sus să devină miai pentru negru în vederea unei noi extinderi în cazul unui atac din partea albului. Chiar și numai cu o linie mai jos, în *B*, formația negrului ar deveni prea răsfirată.

Problema 5. Ținînd seama că negrul este puternic în ambele colțuri de jos, o mutare de atac *C* este normală, iar dacă albul joacă ikken-tobi în *D* pentru a se apăra, același lucru îl face și negrul, separînd cele două grupuri albe. Și mutarea în punctul *E* aduce puncte serioase negrului, dar dacă albul apucă să se apere în partea de jos a tablei, atunci cîștigul negrului este anulat. Același comentariu pentru *A*, cu mențiunea că aici cîștigul negrului este mai nesigur ; mutările *B* și *D* sînt fără valoare, ele ajutîndu-l chiar pe alb să se întărească.

Problema 6. Răspunsul este *B* : acesta este momentul oportun pentru a invada partea stîngă a tablei ; după ce albul se va apăra aici, va fi foarte greu să i se micșoreze teritoriul uriaș pe care și-l conturează. Urmează în ordine mutarea în *E* (un moyo impresionant pentru negru, dar cîștigul albului pe stînga poate fi mai mare), *C, D* și *A*, ultima fiind complet neeficientă.

Problema 7. Bineînțeles, *B* este punctul cel mai fierbinte, deoarece apără partea stîngă a tablei împotriva unei invazii a negrului, bazată și pe formațiile tari din colțuri. Și punctul *A* pare a oferi o asemenea apărare, dar formația albă este totuși cam răsfirată în acest caz. Punctul *C* apără piesa de sus, deci întărește breșa în formația negrului, dar aproape că provoacă invazia negrului pe stînga. Mutarea *D* conturează un moyo frumos, dar invazia negrului pe stînga valorează mult mai mult. Alb *E* este complet nepotrivită, provocînd ieșirea negrului spre centru în schimbul cîtorva puncte în colț.

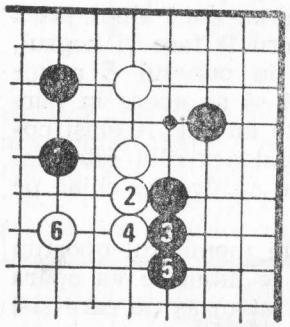
Problema 8. Răspunsul este cel din dia 350, o mutare care conturează un teritoriu larg și atacă și piesa albă alăturată. Dacă albul nu se apără, atunci negrul poate invada, cucerind toată marginea. Invers, dacă negrul nu joacă aici, atunci albul poate el invada deasupra punctului 1, cucerind mijlocul marginii din dreapta a tablei.

Problema 9. Deși secvența din dia 351 pare firească, răspunsul corect este cel din dia 352, în care negrul se întărește și spre partea dreaptă și sus, în timp ce-l atacă pe alb.

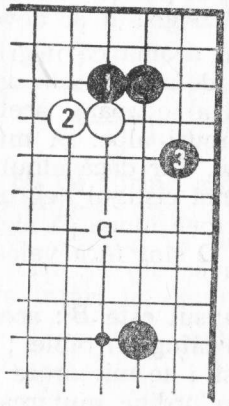
Problema 10. Să privim diagramele 353 și 354. Sesizați diferența dintre ele ? În prima, albul este inatacabil, putînd „fugi“ spre

partea de sus a tablei ; în cea de a doua, piesele albe sînt vizibil incomodate de piesa neagră de jos, care poate fi o foarte bună bază de atac a lor. Cu alte cuvinte, mutările 1 și 3 din dia 354 îl forțează pe alb să se îndrepte spre piesa neagră, deci într-o direcție nefavorabilă. Mai mult, formația albă din dia 353 poate fi ușor folosită ca bază de atac împotriva pieselor negre (printr-o mutare în punctul *a*, de exemplu).

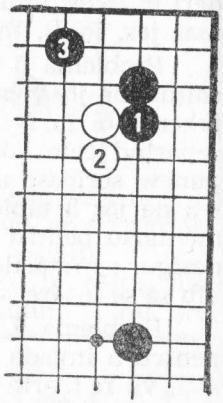
Dia 352.



Dia 353.



Dia 354.



8.6. Elemente de strategie pentru partidele cu handicap

Bineînțeles, cu cît handicapul este mai mare, cu atît strategia și tactica pe care trebuie să le adopte cei doi jucători diferă mai mult de strategia și tactica folosite în partidele obișnuite. În plus, există o diferență clară între partidele cu mai puțin de 6 piese handicap și cele cu mai mult de 6 piese, iar două sau trei piese handicap nu schimbă prea mult lucrurile față de partidele „egale".

Ca sfaturi generale pentru negru, indiferent de mărimea handicapului, putem consemna :

— jucați cît mai agresiv pentru a-l împiedica pe adversar să se întărească . . .

— . . . dar fără a intra în lupte locale complicate (deoarece superioritatea — teoretic, mare — a adversarului poate fi decisivă în asemenea situații) . . .

— . . . deci nu vă concentrați neapărat asupra construirii de teritoriu, ci asupra atacării formațiilor adverse neconsolidate,

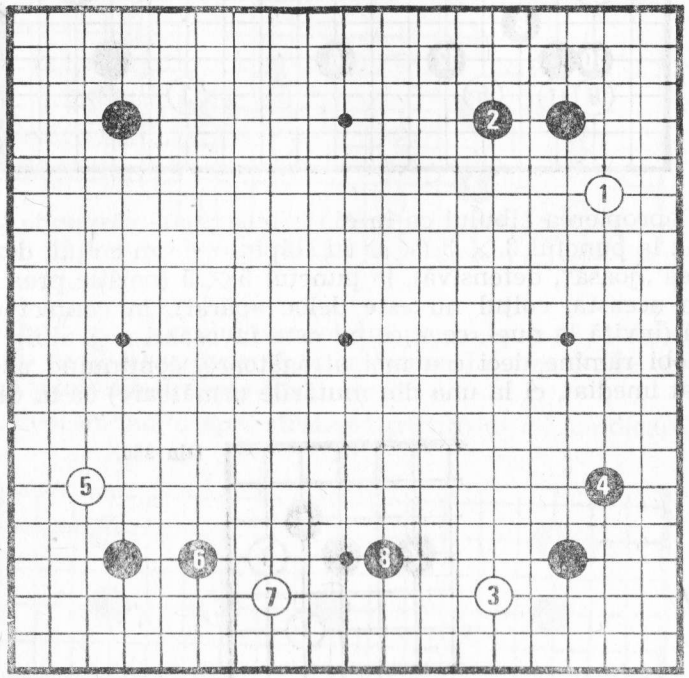
— nu vă speriați de unele mutări excesiv de agresive ale adversarului ; s-ar putea să fie mutări de încercare, ușor de contracarat la o analiză atentă,

— nu vă lăsați împinși spre margini, controlați în permanență centrul,

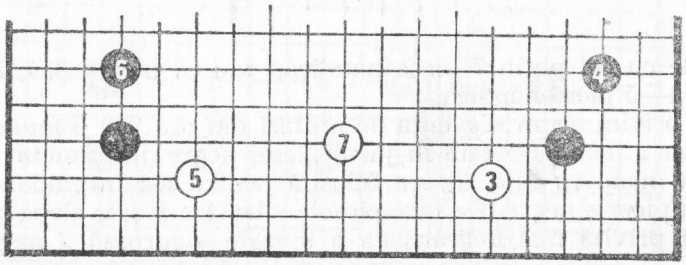
— încercați să preluați cît mai devreme inițiativa (sente-le) și păstrați-o cît mai mult ; în atac, este de presupus că adversarul va fi foarte periculos.

În dia 355 este indicat un început tipic pentru o partidă cu 4—5 piese handicap. Remarcați și rețineți perechile de mutări atac-apărare 1—2, 3—4, 5—6 ; la apropierea de colț a adversarului (kogeima kakari), negrul face o mutare ikken-tobi pe latura perpendiculară

Dia 355.



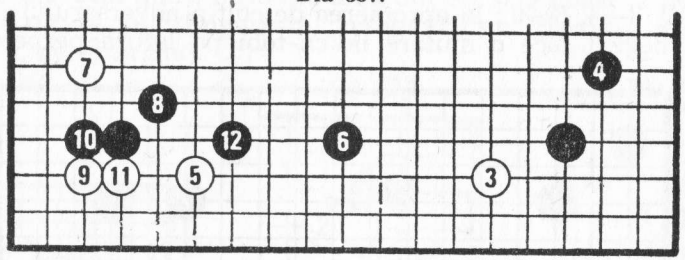
(cu o excepție, la mutarea 4). Remarcați, de asemenea, agresivitatea mutării 8, „apăsînd" asupra pieselor albe și stabilind în același timp o punte între piesele negre din colțurile inferioare.



Dia 356.

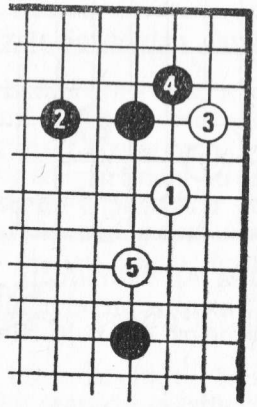
O variantă posibilă este cea din dia 356, avantajoasă pentru alb în partea de jos a tablei. Acest avantaj ar putea fi contracarat ca în dia 357, în care albul este limitat în colț, în timp ce negrul își dezvoltă piesele spre centru.

Dia 357.



La apropierea albului ca în dia 355 se poate răspunde și în alte moduri : la punctul 3 × 3 (se ia în stăpînire ferm colțul, dar poziția este prea „joasă", defensivă), la punctul 5 × 5 (poziție prea ofensivă de data aceasta, colțul nu este deloc apărat), în contact cu piesa adversă (invită la duel, ceea ce nu este favorabil negrului). Mutarea ikken-tobi rămîne deci cea mai atrăgătoare, continuînd adesea (nu neapărat imediat, ci la una din mutările următoare) ca în dia 358 în

Dia 358.

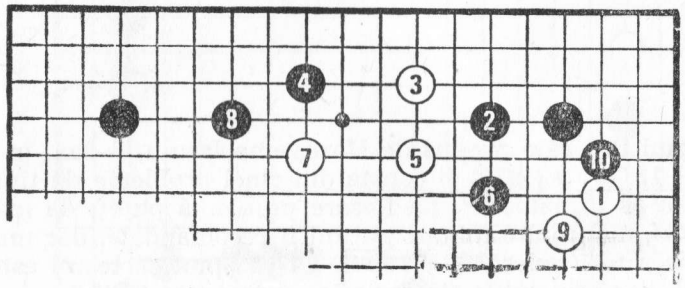


partidele cu cel puțin 7 piese handicap sau ca în dia 359, în partidele cu 4—5 piese handicap.

Să privim acum secvența de mutări din dia 360. Piesele albe 1, 3 și 5 par a închide cercul în jurul piesei negre din punctul de handicap și manevra este adesea folosită pentru a-l intimida pe jucătorul cu piesele negre. De fapt piesele albe sînt foarte slabe și poziția poate fi privită mai degrabă ca o invazie viguroasă a negrului în

moyo-ul alb încă neconsolidat. Dintr-un asemenea punct de vedere optimist (realist, de fapt), negrul nu trebuie să abandoneze lupta aici, nici să nu se mulțumească să-și salveze piesa atacată construind un grup restrîns la marginea tablei, ci trebuie să încerce să separe piesele albe. Cel mai violent mod de a încerca acest lucru este cu mutarea 6 din dia 361. Joseki-ul din această diagramă se încheie

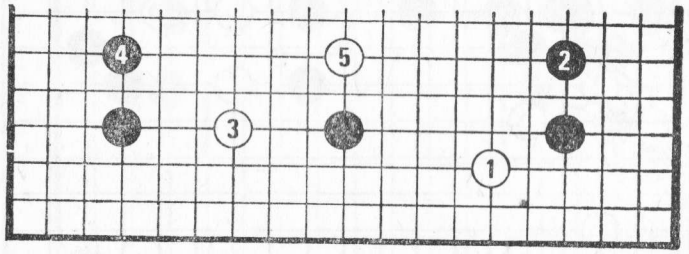
Dia 359.



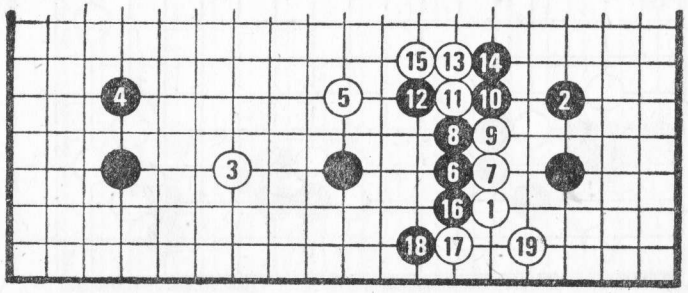
vizibil în favoarea negrului, consolidat pe dreapta și pe centru-stînga, în timp ce albul trebuie să se preocupe în continuare de grupul celor cinci piese din dreapta-jos.

Atît, deocamdată despre strategia partidelor cu handicap.

Dia 360.



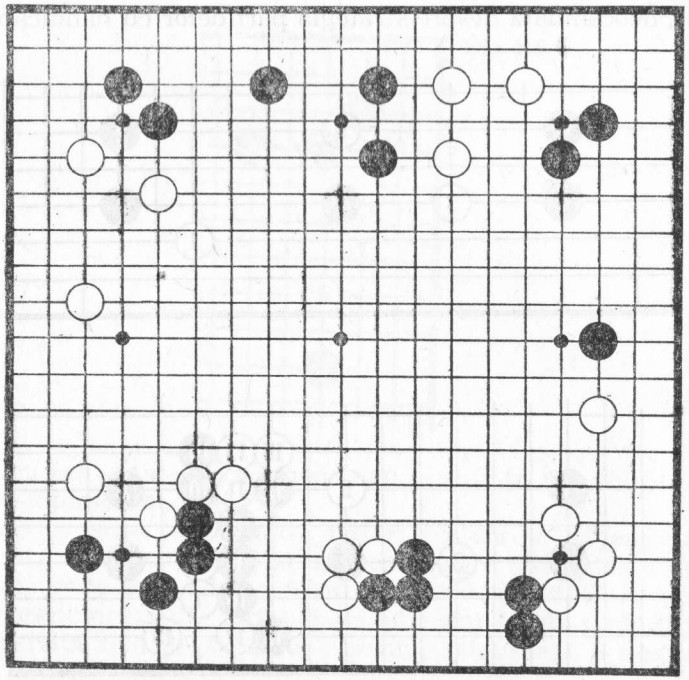
Dia 361.

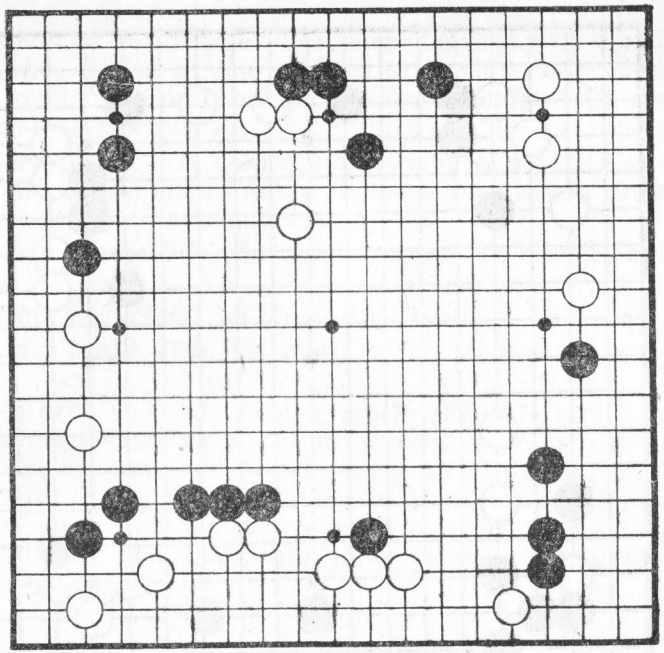


9. DOUĂ TESTE PENTRU EVALUAREA TĂRIEI DE JOC

Primul test este propus de Haruyama Isamu, 6-dan, în *Go Review* vol 12, nr. 3 (1972) și constă din cinci probleme de tipul „care este mutarea următoare". La fiecare problemă puteți da mai multe răspunsuri, mai multe mutări putînd fi recomandate, dar una dintre ele este cea mai valoroasă. Trebuie să vă spun că testul este destul de dificil, dar principiile strategice și experiența tactică pe care cartea de față a încercat să le formeze, plus o atentă evaluare a întregii situații de pe tablă și uneori anticiparea a cît mai multe mutări vă vor aduce punctajul necesar ocupării unui rang superior.

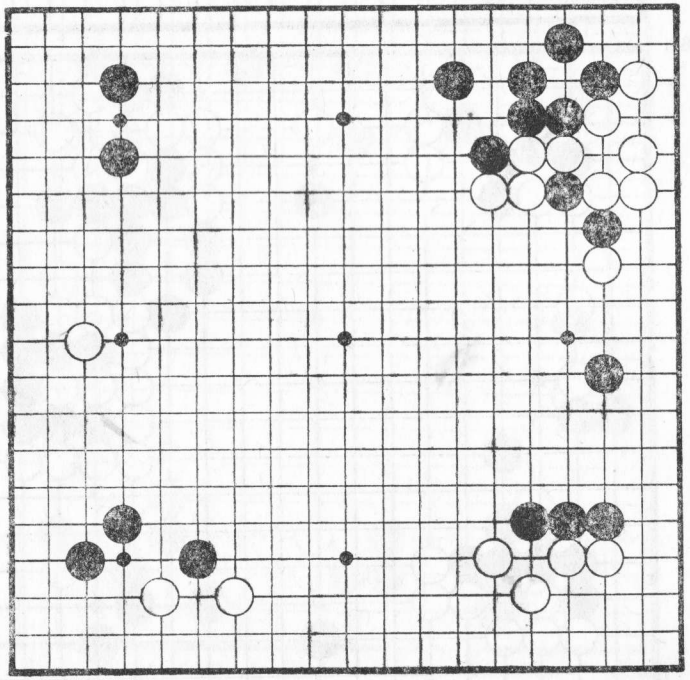
Dia 362.



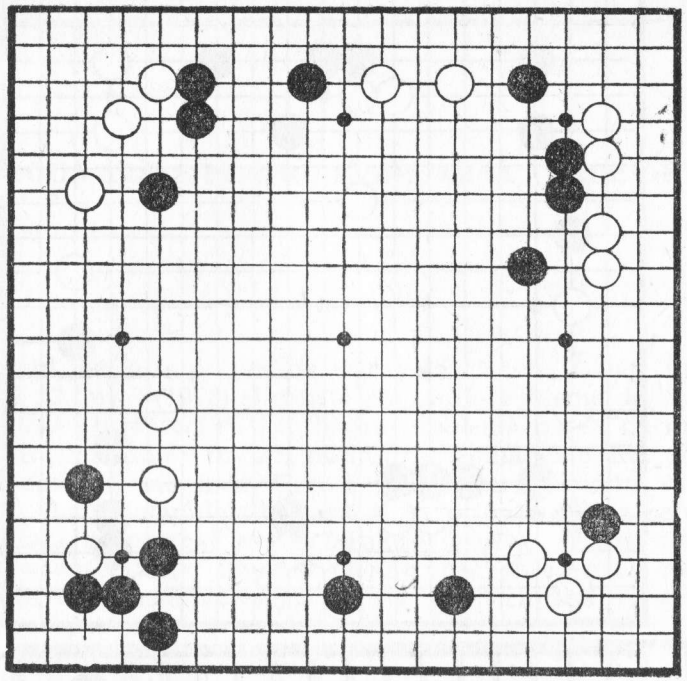


Dia 363.

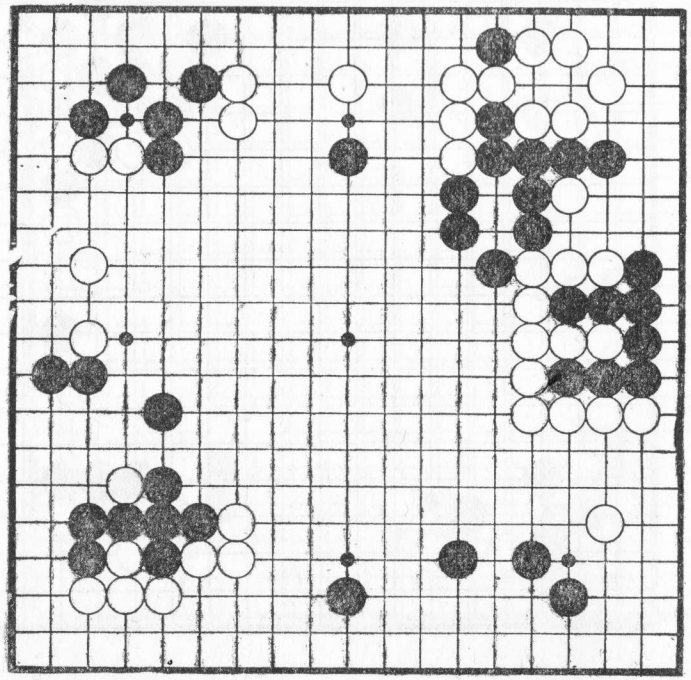
Dia 364.



Dia 365.



Dia 366.



Vă previn că rezultatele unui asemenea test sînt numai orientative. Puterea de joc trebuie probată în partide reale cu adversari adevărați, nu în fața problemelor, la „rece". Succes ! (În toate problemele albul este la mutare).

Problema 1 (dia 362). Găsiți punctul vital al albului.

Problema 2 (dia 363). Căutați mutarea care are în același timp o valoare de atac și una de apărare.

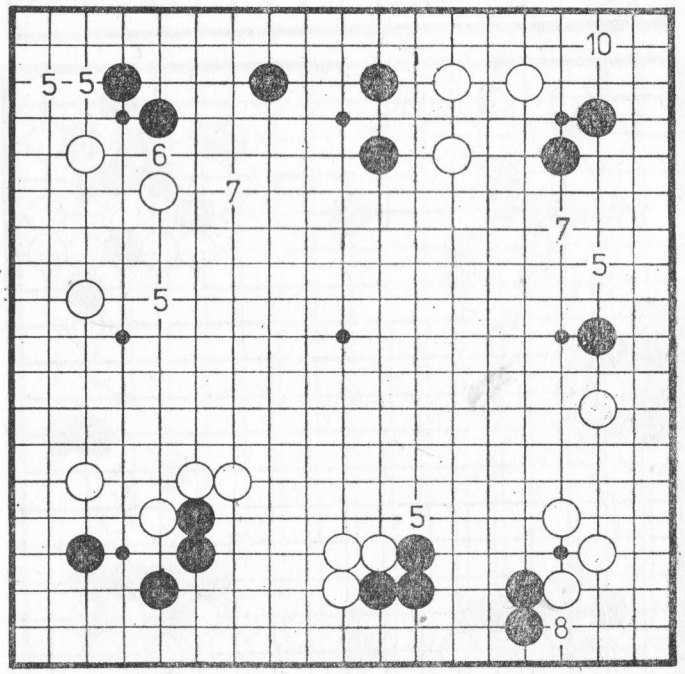
Problema 3 (dia 364). În acest început de chuban cine atacă cîștigă.

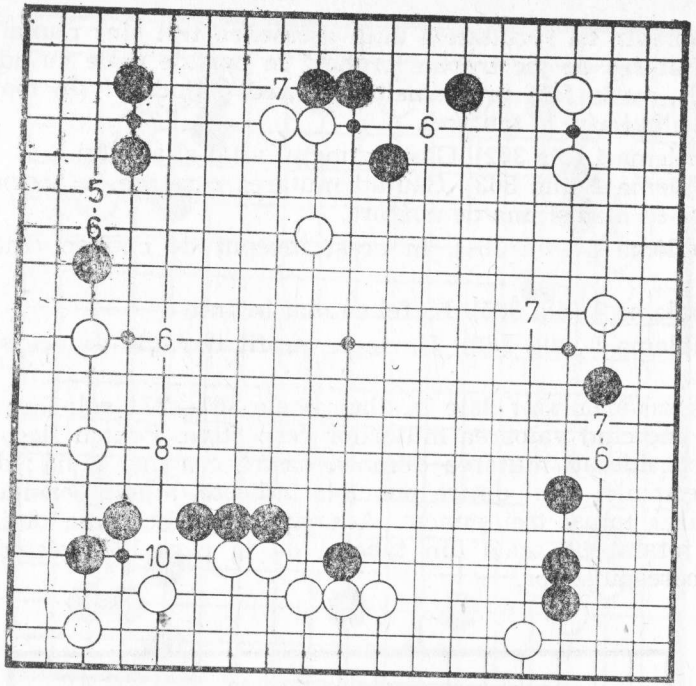
Problema 4 (dia 365). La fel ca mai înainte.

Problema 5 (dia 366). Un mare profit depinde de această mutare.

Răspunsurile sînt date în diagramele 367—371 sub forma unor numere indicînd valoarea mutărilor respective. Pentru fiecare problemă considerați mutarea dumneavoastră cea mai bună ; dacă nu ați nimerit nici unul dintre punctele indicate, atunci considerați că ați realizat totuși trei puncte. Adunați cele cinci note obținute și plasați totalul pe scala din tabelul de la pag. 124, găsind astfel rangul corespunzător.

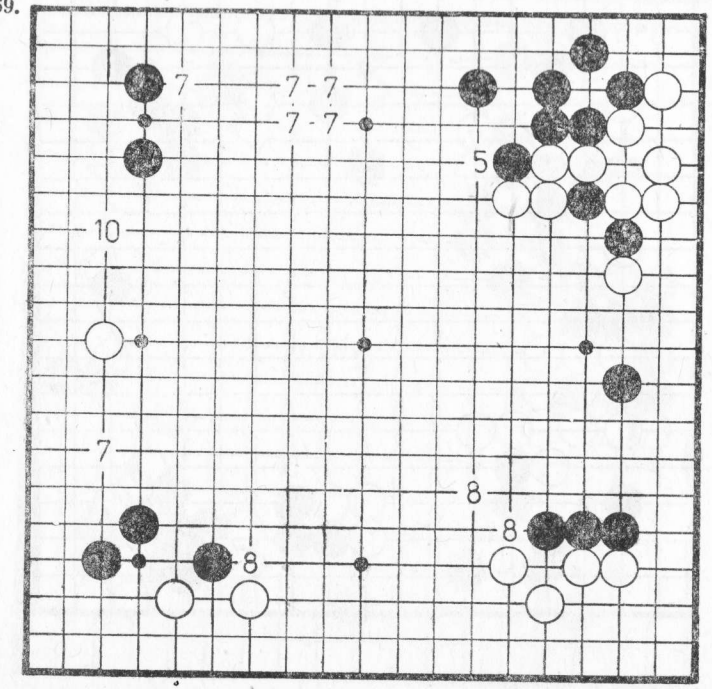
Dia 367.

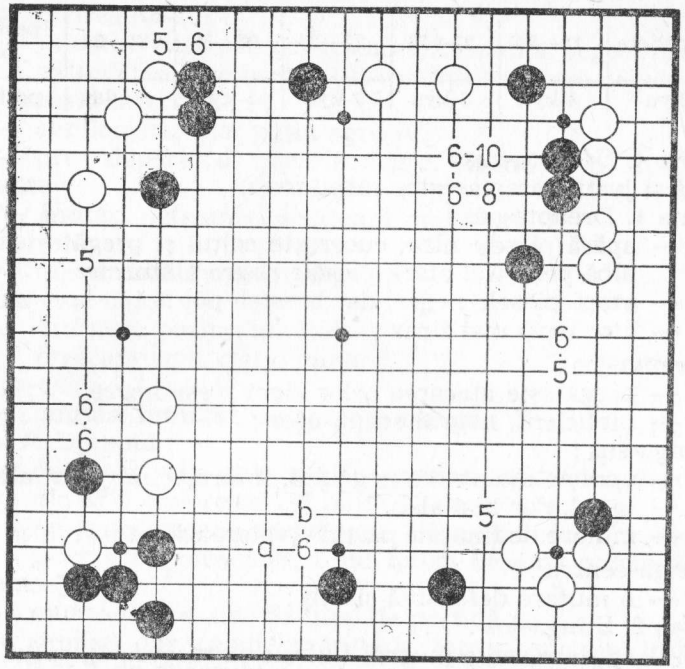




Dia 368.

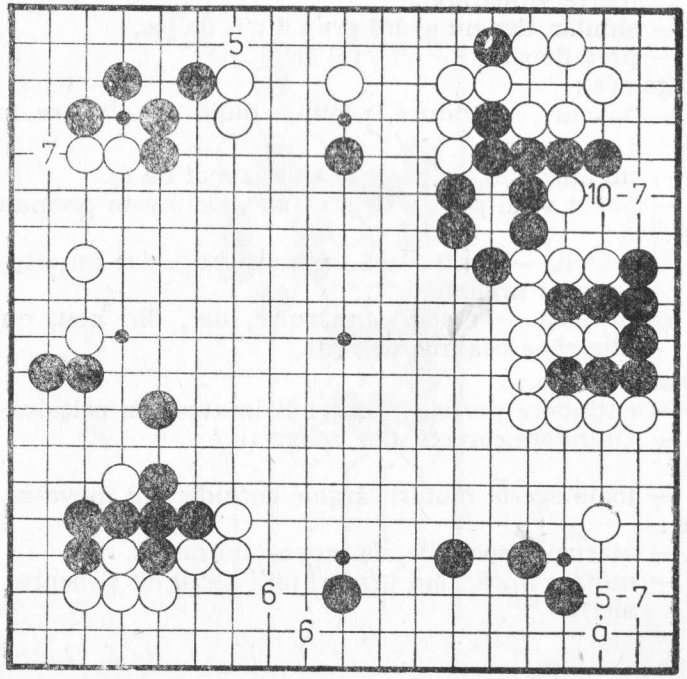
Dia 369.





Dia 370.

Dia 371.



sub 18 puncte	18—20	21—24	25—27	28—30	31—34	peste 35 de puncte
sub 4-kyu	4-kyu	3-kyu	2-kyu	1-kyu	shodan	peste 1-dan

Problema 4. Dreapta-sus :

Iată și justificarea acestor răspunsuri.

Problema 1. Dreapta-sus :

10 — apără piesele albe, cucerește colțul și pregătește formația albă pentru a ataca piesele negre alăturate.

7 — atacă piesele negre, dar acestea pot scăpa spre colț,

5 — atac ceva mai firav ;

Dreapta-jos :

8 — pregătește atacarea celor cinci piese negre,

5 — ineficient, negrul scapă ușor ;

Stînga-sus :

7 — oprește înaintarea negrului, întărește moyo-ul alb,

6 — la fel, dar mai slab,

5 — mutare de final de partidă (valorează totuși multe puncte) ;

Stînga-centru :

5 — o mutare defensivă și atît ;

Problema 2. Stînga-jos :

10 — apărare sente (negrul trebuie să răspundă), colțul alb este foarte vulnerabil,

8 — similar, dar nu apără grupul alb de jos,

6 — prea departe de punctul fierbinte ;

Stînga-sus :

5, 6 — atacuri premature, posibile după ce albul se întărește ;

Sus :

7 — un atac bun, ce poate fi apoi urmat de 6,

6 — punct vital pentru negru, dar atacul este prematur ;

Dreapta :

7 (la centru) — conturează un moyo larg, dar nu este mutarea cea mai urgentă,

6, 7 (spre colț) — atacuri puternice, dar, din nou, nu aceasta este zona cea mai urgentă ;

Problema 3. Stînga :

10 — extindere perfectă, aspirînd la atacarea colțului,

7 — extindere corectă, dar neagresivă ;

Jos :

8 — toate aceste mutări lărgesc considerabil moyo-ul albului ;

Sus :

7 — atacuri rezonabile ale moyo-ului negru,

5 — mutare mică, fără urmări (atît albul cît și negrul sînt tari aici) ;

Problema 4. Dreapta-sus :

10 — punctul vital pentru atacarea formației negre, permite și extinderea spre centru (în condițiile în care negrul domină această direcție),

8 — similar, dar mai puțin agresiv,

6 — prea departe de piesele negre, extinderi și atît :

Dreapta :

6, 5 — mutări defensive, schițează moyo-ul ;

Jos :

6 — micșorează moyo-ul negru ;

Stînga :

6 — întărește poziția albului,

5 — prea aproape, cîștig minor ;

Stînga-sus :

5, 6 — mutări limitate, de apărare numai ;

Problema 5. Dreapta :

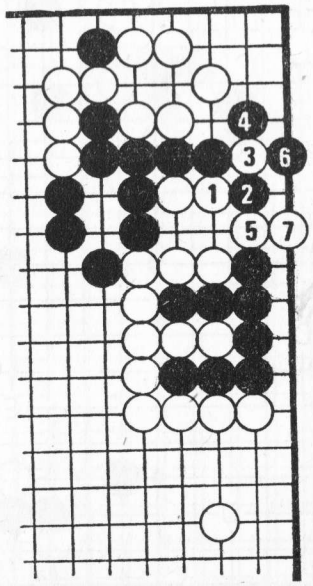
10 — mutarea prin care pot fi separate grupurile negre (vezi dia 372), valorează cel puțin 20 de puncte ;

7 — nu funcționează, dar, spune Haruyama Isamu, merită un premiu de consolare, fiind totuși în zona potrivită ;

Dreapta-jos :

7 — mutare mare, dar de final de partidă,

5 — similar, dar trebuie apărată împotriva atacului în punctul 3 × 2 de dedesubt ;



Dia 372.

Stînga-sus :

7 — mutare mare, dar de final de partidă,

5 — similar, dar mai puțin bine, deoarece grupul alb de sus este deja tare, în timp ce grupul din stînga nu este ;

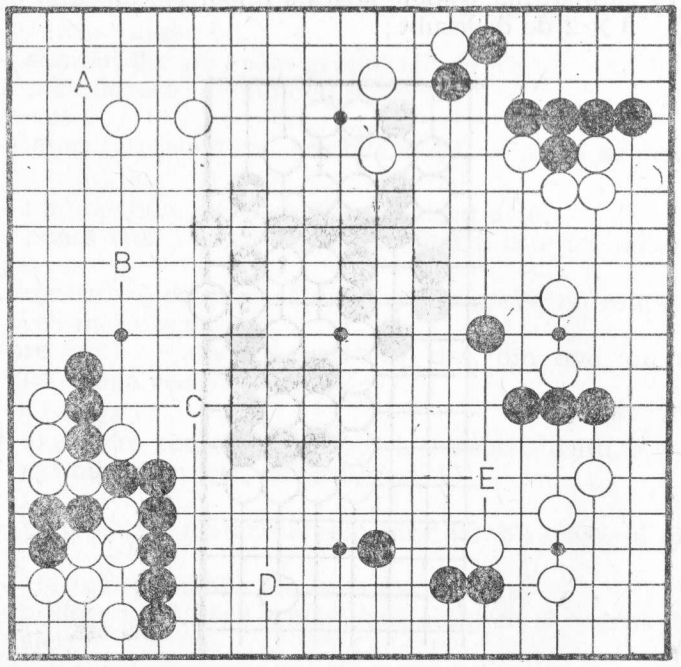
Jos :

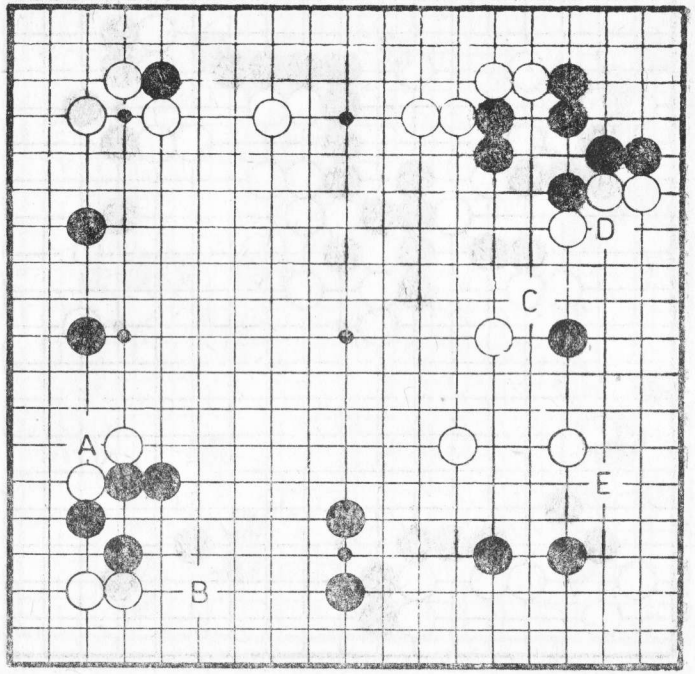
6 — mutări agresive.

Voi prezenta acum încă un test, format din cincisprezece probleme, zece de mijloc de partidă și cinci de final, preluate din cartea lui N.Miyamoto, *What's Your Rating ?* (The Ishi Press, 1975). (Cartea conține cincizeci de probleme, cu răspunsuri punctate). Testul este interesant și în sine și prin explicațiile privind motivele care fac ca unele răspunsuri să fie bune și altele mai puțin bune, problemele de acest tip fiind un mijloc de perfecționare a strategiei și tacticii de joc.

În toate problemele care urmează, este rîndul negrului să mute și vi se cere să spuneți care dintre cele cinci răspunsuri indicate prin *A, B, C, D, E* este mai bun și de ce. Problemele sînt date în dia 373—387.

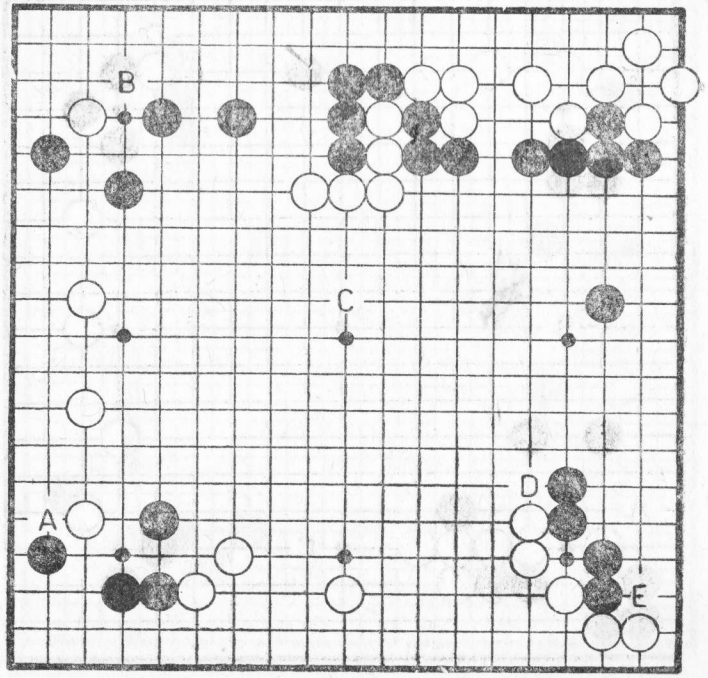
Dia 373.

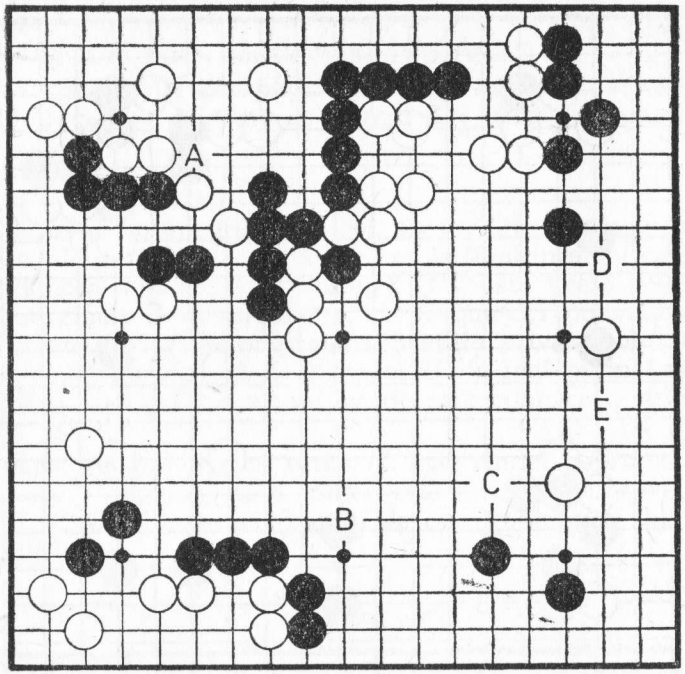




Dia 374.

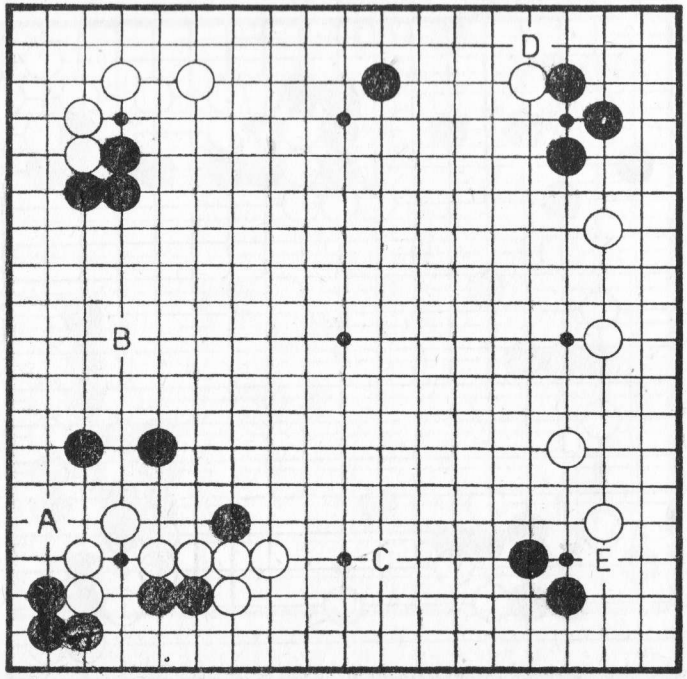
Dia 375.

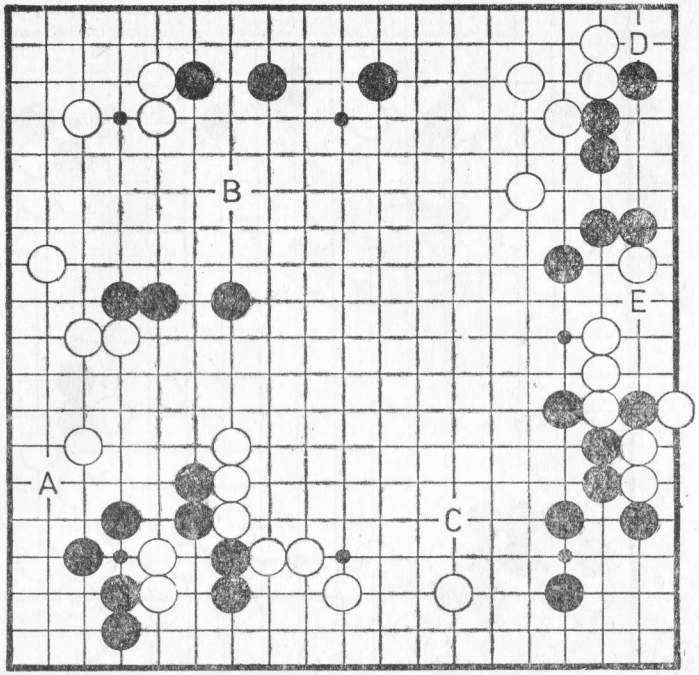




Dia 376.

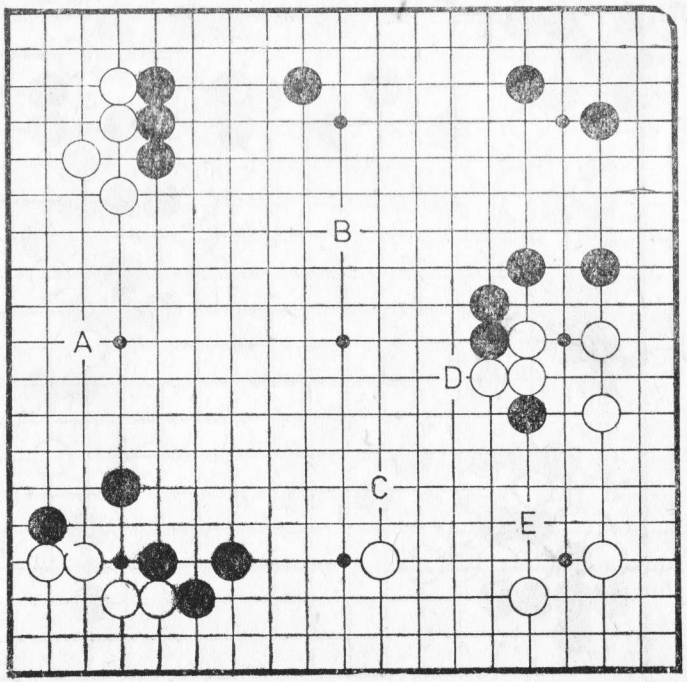
Dia 377.

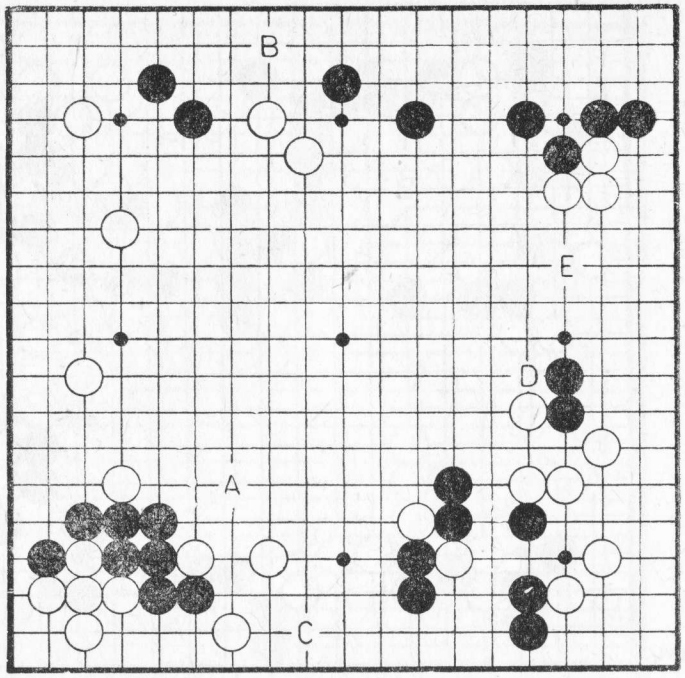




Dia 378.

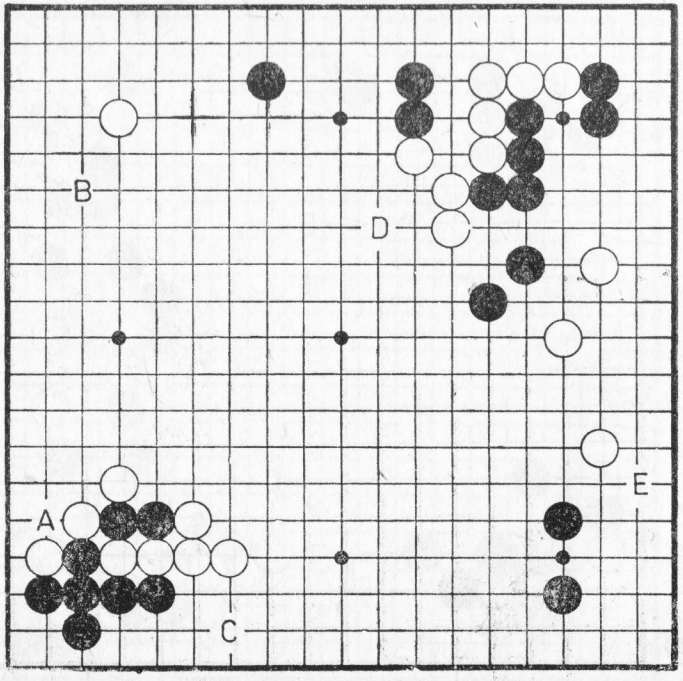
Dia 379.

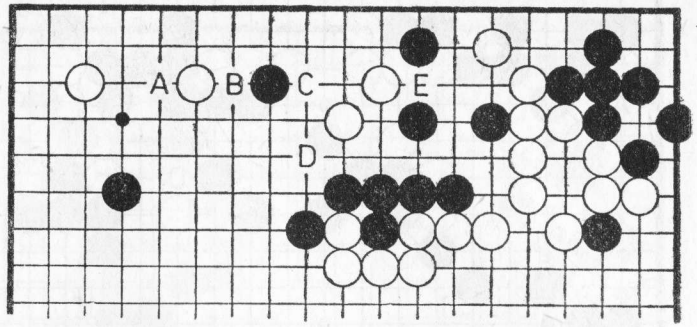




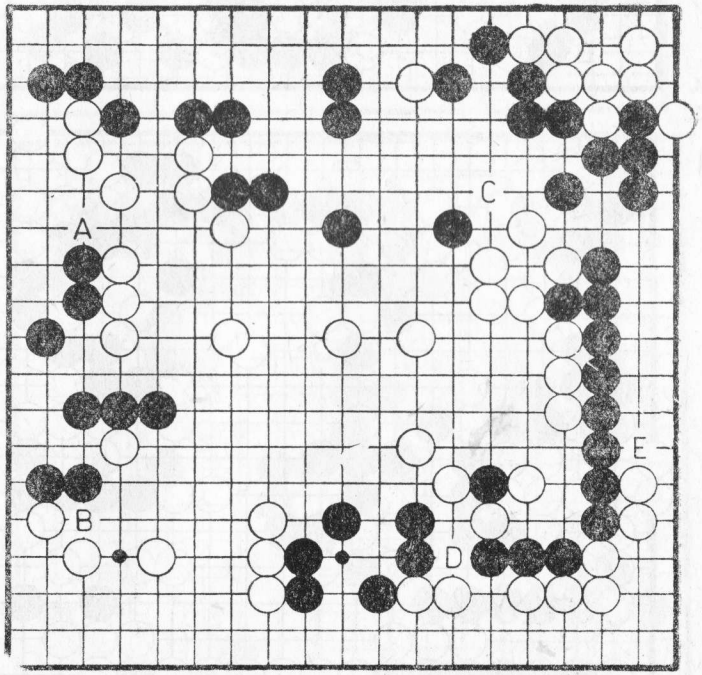
Dia 380

Dia 381.

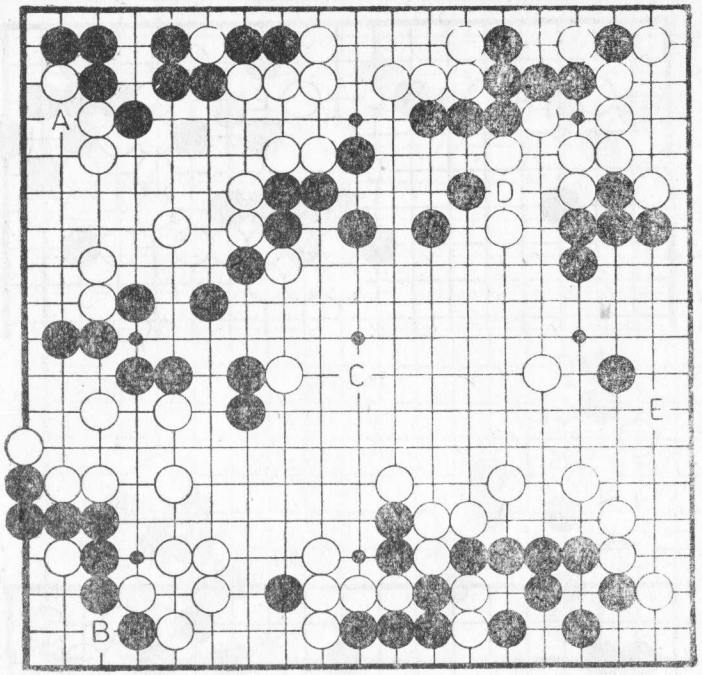




Dia 382.

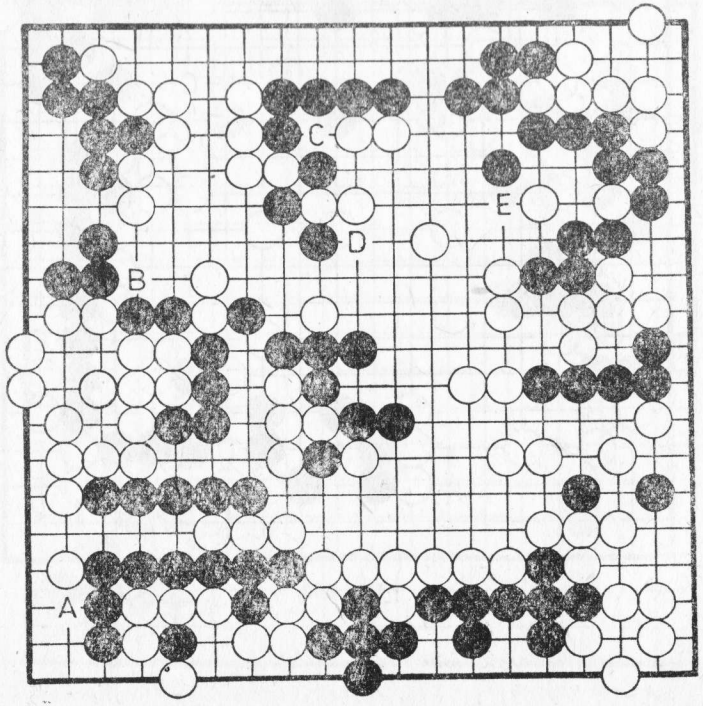


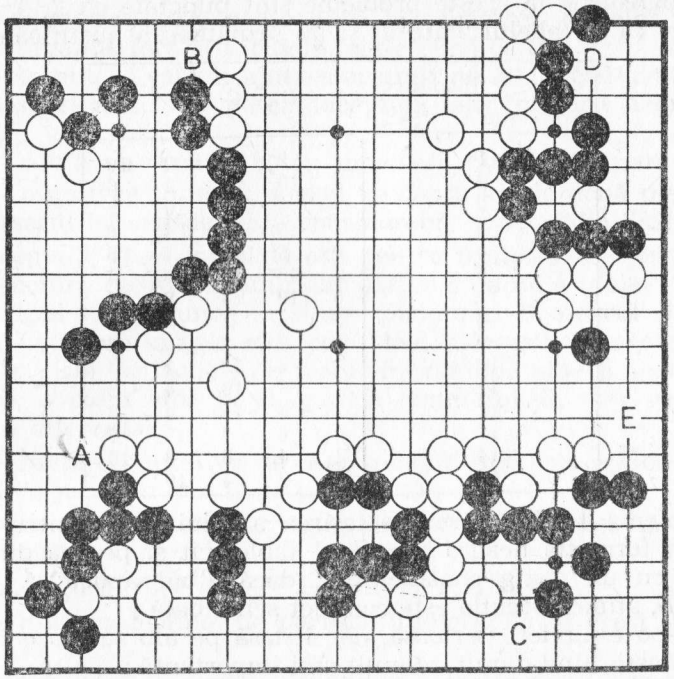
Dia 383.



Dia 384.

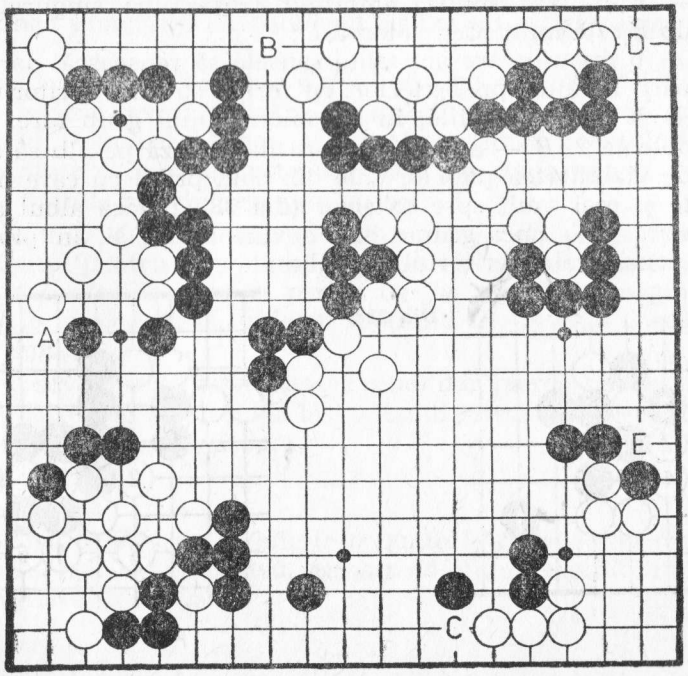
Dia 385.





Dia 386.

Dia 387.



Răspunsurile la aceste probleme sînt punctate cu 2, 4, 6, 8 sau 10 puncte ca în tabelul alăturat și au următoarele justificări :

problema \ răspunsul	*A*	*B*	*C*	*D*	*E*
1	4	8	6	2	10
2	4	10	8	2	6
3	6	4	8	10	2
4	2	10	8	4	6
5	2	8	10	4	6
6	2	10	8	6	4
7	6	10	4	8	2
8	6	4	2	8	10
9	4	8	2	10	6
10	3	6	10	2	4
11	6	8	10	4	2
12	2	6	10	4	8
13	3	6	4	10	2
14	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**
15	6	2	4	10	**8**

Problema 1. *E* — previne ieșirea albului spre centru și întărește atît formația neagră din josul tablei cît și pe cea din partea dreaptă, cu un cîștig considerabil ; dacă albul apucă să joace în punctul *E*, atunci situația este complet schimbată ;

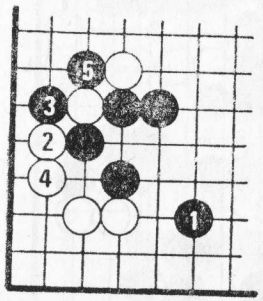
B — o extindere serioasă, dar îl lasă pe alb să joace în punctul *E*, aceasta fiind o mutare mult mai importantă ;

C — o mutare solidă, anihilînd piesa albă singuratică, dar iarăși alb *E* este mult prea valoroasă ;

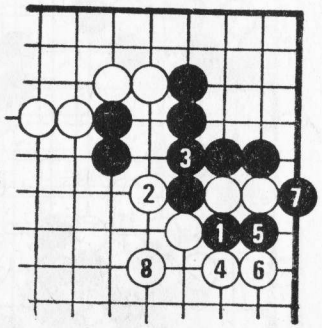
A — o invazie care are toate șansele să reușească, dar cu prețul întăririi albului spre exterior, cu formarea unui teritoriu întins ;

D — o mutare inutilă, în apropierea unui grup tare.

Problema 2. *B* — această mutare îl forțează pe alb să se îngrijească de viabilitatea pieselor sale din colț, prilej cu care negrul se întărește și mai mult spre exterior (dia 388) ; dacă albul ar putea să joace în *B*, atunci grupul său devine viabil și, în plus, diminuează considerabil teritoriul negrului ;



Dia 388.



Dia 389.

C — o mutare care poate duce la separarea pieselor albe de pe partea dreaptă, fără a fi însă la fel de bună ca *B* ;

E — o mutare care îl ajută mai mult pe alb, care va răspunde întărindu-se și astfel va putea face față ușor mutării negrului în punctul *C* ;

A — albul va juca n B, cu un cîștig mult mai mare ;

D — o mutare „mică" ; negrul va captura cele două piese albe, dar adversarul își consolidează considerabil poziția (dia 389) ;

Problema 3. *D* — esențială atît pentru teritoriul de jos al albului, cît și pentru cel al negrului din partea dreaptă a tablei ; în plus, după ce albul va răspunde în stînga punctului *D*, negrul deasupra, albul din nou spre stînga, etc., cele cinci piese albe din centru-sus vor fi în pericol de izolare de restul formațiilor albe (imaginați-vă, în schimb, o piesă albă pe diagonala punctului *D*, spre centru, și veți vedea diferența) ;

C — mutarea agresivă de atac a celor cinci piese albe de sus, dar albul va juca din nou lîngă punctul *D* ;

A — asigură colțul, dar lasă albului posibilitatea de a juca lîngă punctul *D* ;

B — asigură colțul cu același preț ca mai sus ;

E — mutare de final de partidă, intolerabilă în acest stadiu al jocului.

Problema 4. *B* — previne separarea pieselor negre printr-o mutare în stînga punctului de handicap, asigurînd astfel partea de jos a tablei ;

C — o mutare puternică, dar îl lasă pe alb să taie lîngă *B* ;

E — invazie severă, albul se va apăra, dar și piesa neagră trebuie apărată, lăsîndu-l din nou pe alb să taie lîngă punctul *B* ;

D — mutare de final, este adevărat, cu cîștig mare ;

A — inutilă, piesele negre nu au emoții.

Problema 5. *C* — piesele albe din stînga sînt slabe și acesta este momentul pentru a le ataca, mai ales că în felul acesta se schițează și un teritoriu serios în partea de jos a tablei ; imaginați-vă, în schimb, o piesă albă la mijlocul spațiului de jos (sub *C* sau chiar mai la dreapta) ;

B — previne invadarea acestei zone, dar pierde partea de jos ;

E — cucerește colțul ; dar lasă albului șansa extinderii lîngă *C* sau a invaziei în *B* sau deasupra ;

D — inutilă ;

A — inutilă.

Problema 6. *B* — se stabilește o punte între cele trei piese negre de sus și cele de pe centru, deschizînd anumite posibilități de a realiza teritoriu în centru ;

C — o mutare mare, ce diminuează considerabil valoarea zidului alb, dar totuși mutarea în *B* este mai urgentă ;

D — asigură definitiv grupul negru, dar nu este o mutare necesară în acest stadiu ;

E — albul nu are totuși emoții, avînd posibilitatea să evadeze spre centru ;

A — mutare de final, albul va ataca piesele negre de sus și din mijloc.

Problema 7. *B* — asigură o zonă uriașă în partea de sus și în colțul de nord-est ; dacă albul ar apuca să joace deasupra, atunci reducerea teritoriului negru ar fi considerabilă ;

D — punct foarte important pentru ambii jucători, dar *B* este și mai important ;

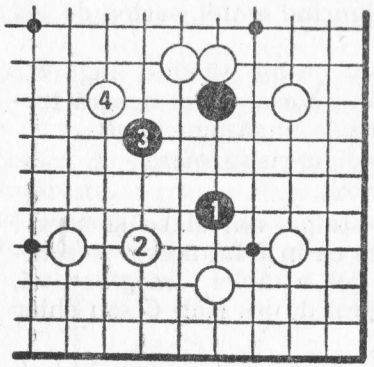
A — extindere mare, dar îi lasă albului șansa de a juca deasupra punctului *B* ;

C — intenționează să reducă zona controlată de alb, dar acesta, în schimb, va juca din nou deasupra lui *B* și va ieși în avantaj ;

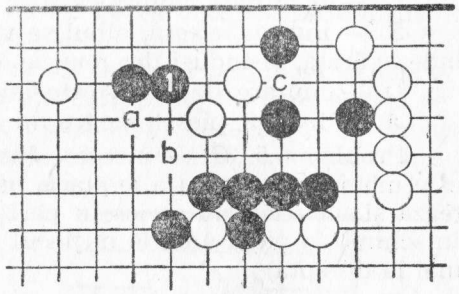
E — o invazie fără mari sorți de izbîndă (dia 390).

Problema 8. *E* — un punct de atac și apărare, punînd în mare dificultate piesele albe de deasupra ; dacă albul joacă însă deasupra punctului de handicap, situația este complet inversată ;

Dia 390.



Dia 391.



D — o mutare de apărare, formațiile albe pot fi ușor consolidate ;

A — o mutare solidă de apărare, dar se pierde marginea dreaptă a tablei ;

B — inutil, piesele negre se pot apăra și spre colț ;

C — îl obligă pe alb să se apere, întărindu-se, iar piesele negre vor fi în pericol.

Problema 9. *D* — o excelentă mutare de întrerupere a scării din stînga-jos : amenință cu legarea de piesele negre de sus și cu atacarea viguroasă a pieselor albe (sau cu ieșirea din scară și separarea pieselor albe din colțul din stînga-jos) ;

B — un kakari excelent, dar *D* este o mutare mai valoroasă ;

E — mutare locală, bună, dar fără efect pe întreagă tablă ;

A — îl forțează pe alb să captureze cele două piese negre ;

C — mutare fără obiect, negrul oricum supraviețuiește în acest colț.

Problema 10. *C* — o mutare excelentă, face inutile încercările albului de a scăpa cele două piese prin oricare dintre punctele *a, b, c* din dia 391 ;

A — un atac bun asupra pieselor albe, dar mai puțin clar și decis (vezi dia 392) ;

B — provoacă apărarea albului ca în dia 393, cu posibilitatea de a scăpa piesele atacate ;

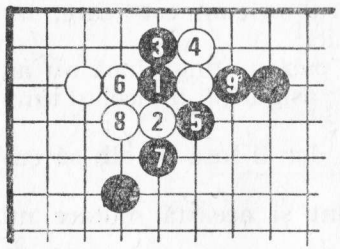
E — albul își salvează ușor cele două piese atacate (dia 394) ;

D — din nou albul scapă, de data aceasta jucînd în *E*.

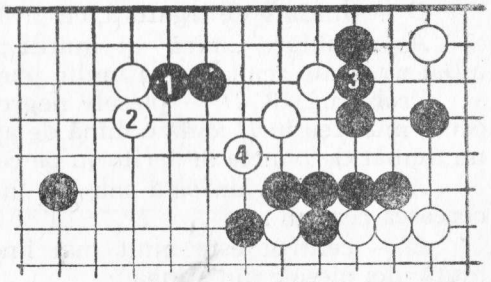
Problema 11. *C* — previne înaintarea imparabilă a albului prin această fisură (diferență de aproximativ 8 puncte) ;

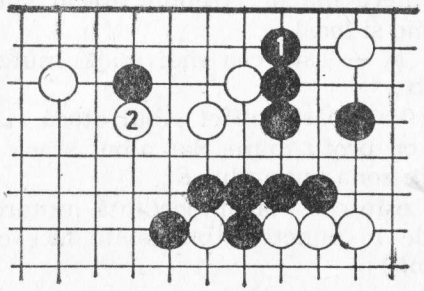
B — albul trebuie să se apare imediat și nu oricum : dacă joacă în punctul *a* din dia 395, atunci negrul continuă atacul în *b* ;

Dia 392.



Dia 393.



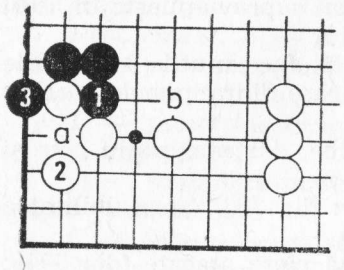


Dia 394.

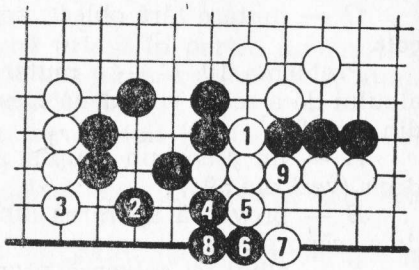
A — se încearcă legarea de piesele din colțul din stînga-sus, dar încercarea nu are șanse ;

D — asigură legarea solidă a pieselor, dar nu este o mutare necesară, negrul oricum poate supraviețui, chiar în sente (dia 396) ;

Dia 395.



Dia 396.



E — mutare nesemnificativă ;

Problema 12. *C* — previne formarea de teritoriu alb în centru, salvînd în același timp piesele negre din partea stîngă ;

E — o mutare valoroasă, dar albul își poate adjudeca centrul atacînd în același timp piesele negre din stînga ;

B — inutil, piesele negre nu snt în pericol, deoarece ele pot fi legate de piesele din centru-stînga ;

D — mutare de legătură, cu profit mic ;

A — mutare „mică" și inutilă ; negrul oricum este tare, iar albul nu poate realiza prea multe puncte aici.

Problema 13. *D* — piesele negre din partea stîngă încă nu au ochi ; mutarea în *D* le dă o mînă de ajutor ; asigurînd în același timp un număr de puncte de teritoriu pe centru ;

A — asigură un ochi sau doi în colț, dar îl lasă pe alb să cucerească centrul ;

B — centrul este mult mai important și această mutare nu ajută nici piesele din stînga ;

C — piesele merg înapoi ; trebuie atacat spre centru ;

E — profit mic și local.

Problema 14. *E* — este cea mai mare mutare, cu o pierdere serioasă pentru alb ;

D — apărare valoroasă, altfel albul atacă și încheie în sente ;

C — mutare cu profit mare, dar albul atacă colțul din dreapta-sus și se apără și în zona punctului *E* ;

B — încă nu este cea mai importantă mutare cea de aici, deși valorează în jur de 10 puncte (albul poate face cîțiva pași în teritoriul negru din colț) ;

A — mutare „mică", oricum albul nu cîștigă teritoriu aici.

Problema 15. *D* — este cea mai mare mutare, dacă albul ocupă acest punct, atunci negrul trebuie să se apere, altfel albul poate să coboare și mai jos în teritoriul negrului ;

E — mutare solidă, valorînd cel puțin zece puncte, dar *D* valorează și mai mult ;

A — tot aproximativ zece puncte, dar mai puțin urgent ;

C — un profit ceva mai mic, deoarece albul poate micșora moyo-ul atacînd de deasupra ;

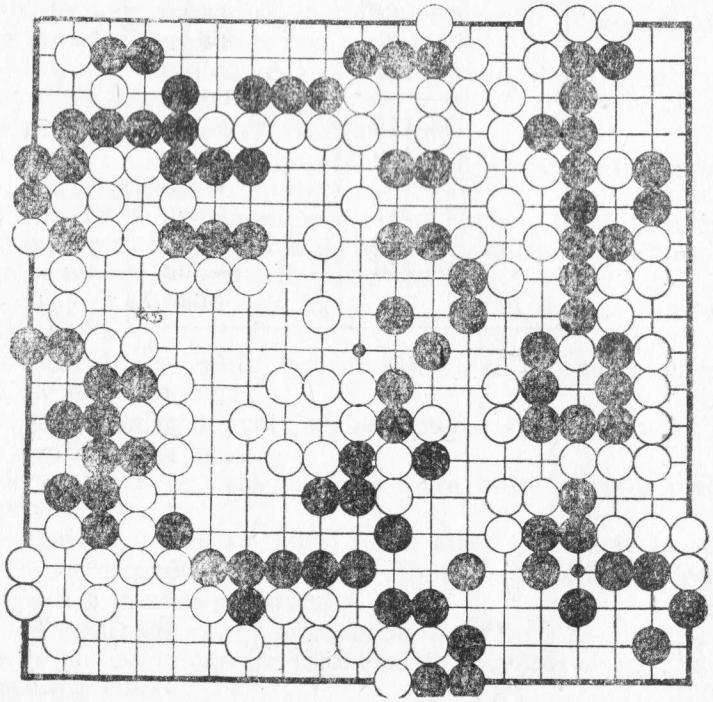
B — mutare mică, albul nu ar fi avut nici un cîștig aici.

Totalizați punctele pe care le-ați obținut. Rezultatul dă o indicație despre puterea dumneavoastră de joc, prin intermediul scalei din tabelul alăturat. Vă reamintesc însă că N. Miyamoto mi se pare totuși puțin cam prea optimist.

puncte	rang
cel mult 48	sub 6-kyu
49— 59	5-kyu
60— 68	4-kyu
69— 80	3-kyu
81— 89	2-kyu
90— 98	1-kyu
99—110	1-dan
111—119	2-dan
120—131	3-dan
132—137	4-dan
138—143	5-dan
144—149	6-dan
150	7-dan

10. DOUĂ PARTIDE COMENTATE

Al patrulea campionat mondial de amatori, Tokyo 16—20 martie 1982 a fost cîștigat de Ta-yuan Tsao, un jucător de R. P. Chineză, de numai 19 ani. În finală el l-a învins (cu negrele) pe compatriotul său Chin-hua Yang (care a cedat după 193 de mutări, în poziția din dia 397).

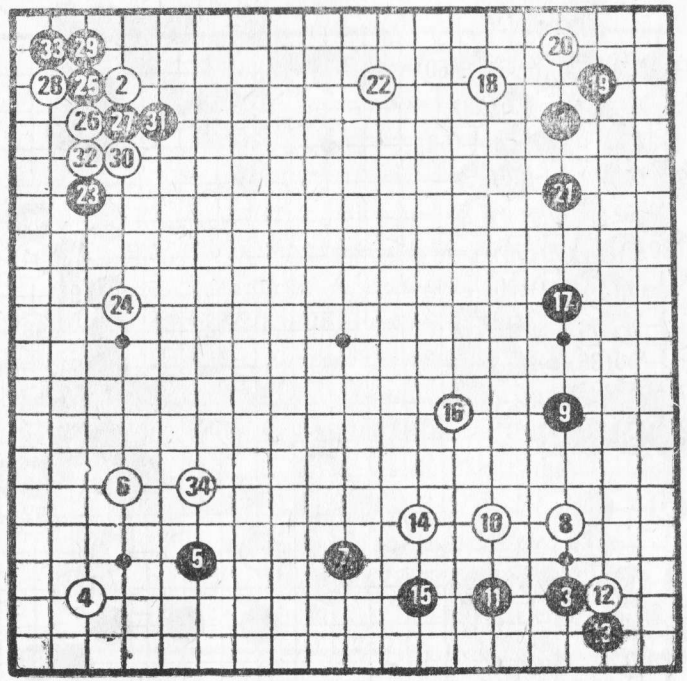


Dia 397.

Un an mai tîrziu, la al cincilea campionat de GO, învingător a fost tot un jucător din R. P. Chineză și tot impresionant de tînăr : 18 ani ! Voi prezenta în continuare partida finală cîștigată de tînărul chinez (pe nume Xiao-chun Ma, tărie de poc 7-dan profesionist, deși Ma este amator), cu albele, în fața jucătorului japonez Miura (la 12 februarie 1983, la Osaka).

Primele 34 de mutări sînt indicate în dia 398. De la început, negrul începe foarte avansat (1, 5, 7), aspirînd la teritorii foarte

Dia 398.

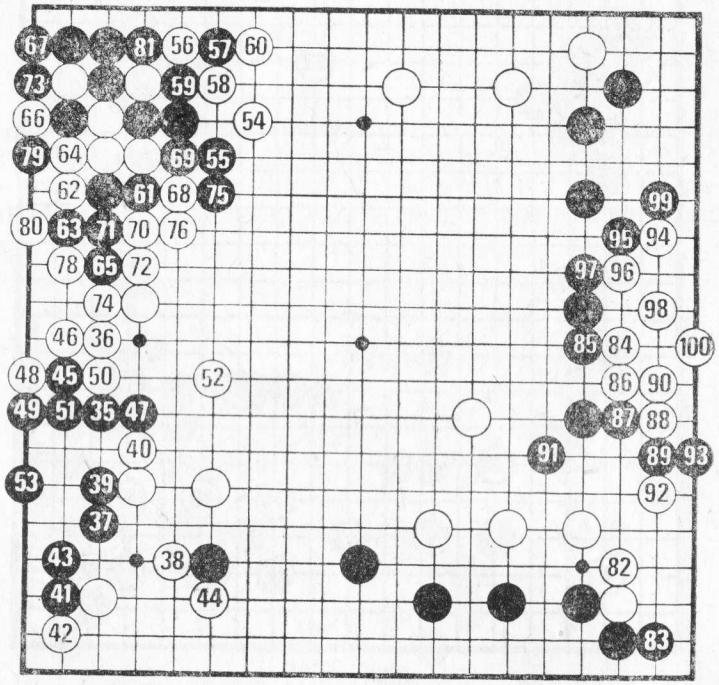


întinse. Cu 10, 12, 14, albul îl împinge însă spre margine, apoi se extinde elastic spre centru cu 16, mutare în același timp de atac împotriva piesei negre 9. După negru 17, albul continuă agresiv în colțul din dreapta-sus, deși era de așteptat să se întărească în partea stîngă a tablei. Este acum rîndul negrului să atace și, după un scurt duel în colțul din stînga-sus, el își stabilește aici o bază.

Mutarea alb 34 este totuși prea depărtată și negrul profită imediat, invadînd cu 35 (dia 399). Alb 36 și 38 îi taie legătura cu exteriorul, cu 41, 43 negrul își lărgește spațiul pentru a supraviețui și

pentru a pregăti un eventual atac asupra pieselor albe alăturate ; albul se apără cu 44. Încercarea negrului de a-și mări spațiul în sus, cu mutarea 45, este oprită prompt de alb, care apoi împinge chiar cu o linie mai jos spațiul liber al negrului (48, 50) și schițează o rețea cu mutarea 52 pentru a tăia orice posibilitate a negrului de a evada spre centru. Ca replică, negrul face mutarea de apărare 53, asigurînd viaja pieselor sale. Cu aceasta, invazia negrului este oprită, dar ea a reușit, moyo-ul alb schițat aici în dia 398 nu mai există (în schimb, albul are o influență considerabilă spre centru).

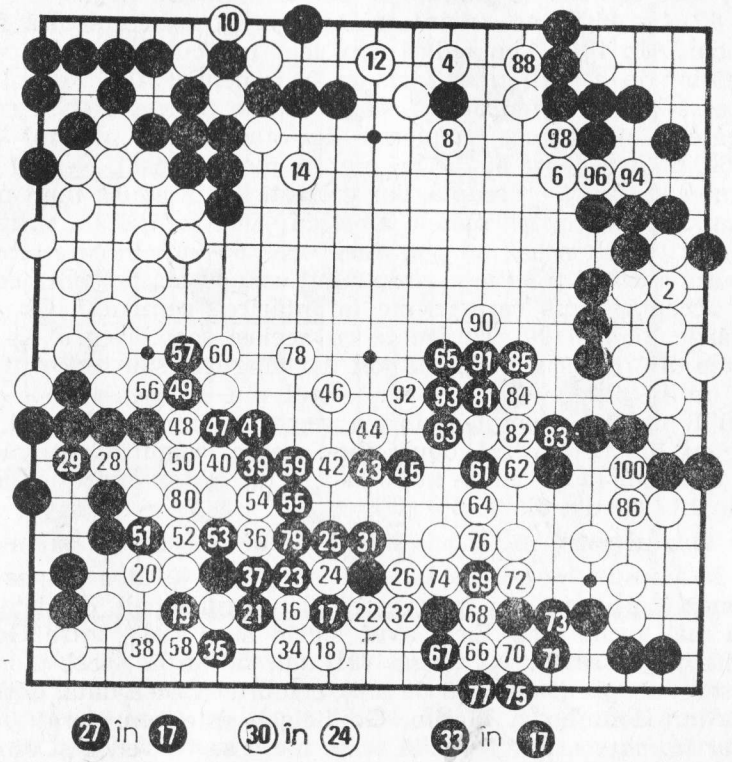
Dia 399.



Plecat în sente, albul face o mutare mare cu 54, iar negrul răspunde slab cu 55 (care joacă în 69 l-ar fi obligat pe alb să răspundă în 61, după care negrul se putea întări și mai mult la 68, pregătind o pătrundere spre centru, unde albul este din ce în ce mai tare). Secvența 56—60 se termină în favoarea albului, care își stabilește ferm granița din partea aceasta.

Negrul atacă în continuare în colțul din stînga-sus, dar în duelul care urmează pierde substanțial : alb 80 capturează cinci piese, compensîndu-se pierderea suferită în urma invaziei începută de negru la mutarea 35. Observați acum cum albul nu răspunde la mutarea 81 a negrului capturînd, ci consolidîndu-și colțul din dreapta jos, mutare la care negrul răspunde din nou prea pasiv ; un atac de deasupra ar fi consolidat teritoriul negru, deocamdată prea salb, vulnerabil la atacuri din interior. Atacul a și început cu mutarea 84. Următoarele mutări sînt normale, negrul încercînd să țină piesele albe separate, albul încercînd să-și formeze ochi (de notat cum negru 91 previne separarea pieselor 87, 89, atacînd în același timp piesele albe de jos). Albul încheie cu succes invazia și moyo-ul

Dia 400.



negru este pulverizat. Avantajul albului este vizibil, teritoriul său de sus contrabalansîndu-l pe cel de jos al negrului, în timp ce spre centru — jos albul are deja o serie de piese bine plasate, care-i pot aduce fie puncte, fie diminuarea moyo-ului negru de jos.

Dia 400 arată mutările 101—200 ale partidei (mutările sînt indicate prin 1, 2, . . . nu prin 101, 102, . . .). Este rîndul negrului să încerce distrugerea moyo-ului alb de sus. Observați schimburile 5—6, 7—8, 9—10, remarcabile prin precizia și subtilitatea lor. Cu secvența 5, 9, 11, 13, 15, negrul cîștigă o parte din zona de sus, dar

alb 16 preia din nou inițiativa. Din nou cîteva schimburi de mutări spectaculoase, 18—19, 21—22, apoi un ko foarte important, de care depinde a cui va fi zona de jos a tablei. Mutările 23, 34 ale albului îi asigură acestuia comunicarea cu piesele vii din colțul din dreapta-jos și astfel moyo-ul negru este consumat. După ce albul își întărește piesele spre colț cu 38, asigurîndu-le un ochi și limitînd spațiul negrului, acesta din urmă trebuie să se grăbească să-și apere grupul de aici, încercînd să iasă spre centru, sau să le lege de grupul viabil din stînga. Negru 39 avea însă șanse mai mari dacă se orienta ferm spre centru, sprijinindu-se pe tăria zidului negru din dreapta. Alb 42, 44, 46 opresc înaintarea spre centru și împiedică formarea de ochi. Alb 48, 50 împiedică apoi legătura cu piesele de pe stînga, pregătind în același timp încă un ochi pentru alb. Negrul se grăbește să-l falsifice cu 51, 53, dar albul se întărește și în colț și își pregătește și legătura cu piesele din stînga, prin punctul 48 (după alb 60, piesele negre 49, 57 nu mai au nici o șansă). Negrul încearcă acum să scape spre dreapta, dar greșește mutarea 63, mult mai utilă în punctul 82 (separa piesele albe, cu șanse de a stabili rapid legătura dorită). Urmează un nou duel local, 66—67, în care albul abandonează aparent trei piese, propunînd un nou ko, pe care negrul nu-l mai acceptă, după care revine la întărirea centrului. Observați și mutările kikashi 90, 92, făcute cu același scop. Negrul și-a salvat piesele din mijlocul părții de jos, dar singurul său teritoriu cu ceva mai multe puncte este cel din colțul din dreapta-sus. . . . Pe care albul îl reduce prompt, printr-o secvență imparabilă : 94, 96, 98, apoi cu 100 capturează două piese negre, asigurîndu-și aici și un mic teritoriu (acolo unde negrul avea un moyo impresionant : mutările 9,17, 21 din dia 398).

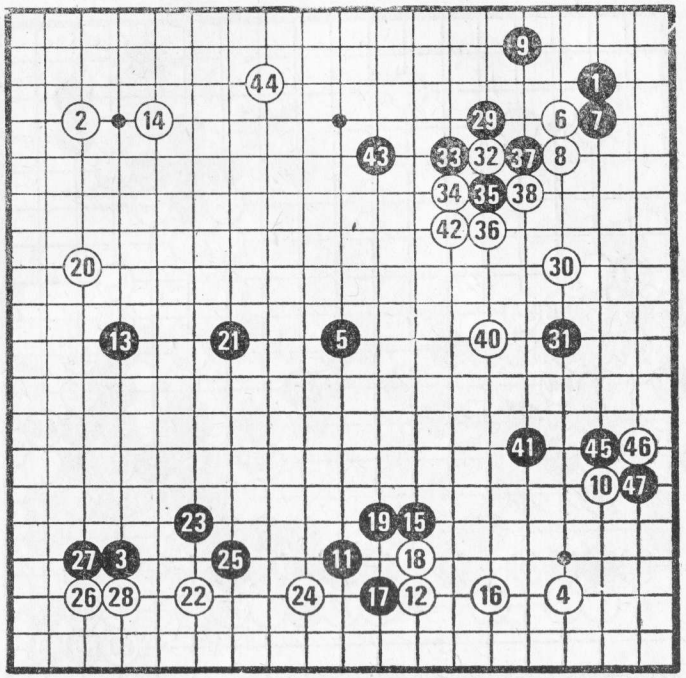
În finalul partidei, albul a învins cu 7,5 puncte (komi de 5,5).

Iată acum încă o partidă, tot între un jucător chinez și unul japonez (doi dintre cei mai vestiți ai acestui secol), de data aceasta ceva mai veche însă. Ea a avut loc în anul 1933, între Go Seigen (nume predestinat . . .), China (21 ani, 5-dan în acel moment) și Shusai, Japonia (9-dan, 59 de ani), celebru la acea dată, deținător al titlurilor Honinbo și Meijin. Go Seigen este considerat un reformator în materie de fuseki și acest lucru se va vedea și din partida care urmează. Bineînțeles, el a jucat cu negrele împotriva mai binecotatului Shusai. Primele 47 de mutări (faza fuseki) sînt indicate în dia 401.

Mutările 1, 2, 3, 4 sînt clasice, dar 5, în centru, este o surpriză, originalitatea lui Go Seigen începînd de timpuriu să se manifeste. În continuare, 6, 7, 8, 9 sînt din nou mutări clasice, într-un joseki binecunoscut, care-i asigură negrului colțul din dreapta-sus. Cu 10, albul se întărește în dreapta-jos, dar negru 11, altă mutare îndrăzneață, amenințătoare, în corelare cu mutarea 5, să atace formația albă.

Albul se apără (12), iar acum, din nou negrul face o mutare neașteptată, în punctul de handicap de pe stînga (13) ; mutarea aceasta a fost însă criticată, pătratul negul, deși impunător, este totuși foarte vulnerabil. Negrul folosește totuși acest pătrat extinzîndu-se și întărindu-se spre dreapta (15, 17, 19), în gote însă, lăsîndu-i albu-

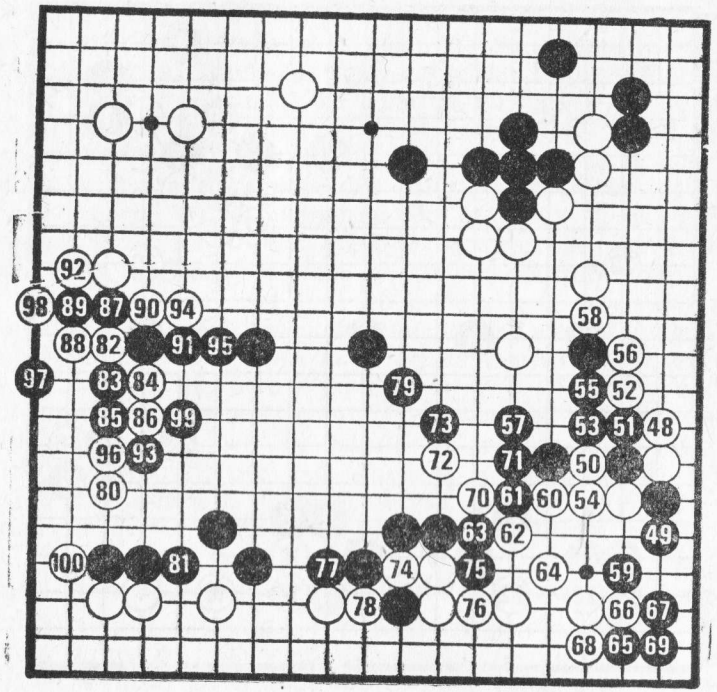
Dia 401.



lui posibilitatea să se extindă serios cu 20. Mutarea 21 întărește pătratul negru, dar mutarea este prea pasivă. Albul o ignoră pentru moment, invadînd la 22. Mutările 23, 24, 25, 26, 27, 28 sînt normale, negrul încercînd să limiteze invazia, iar albul să trăiască pe margine. Mutarea 29 îl pune din nou pe negru în atac. Albul se apără la 30 și negrul invadează acum în punctul de handicap de pe partea dreaptă (dacă alb 30 ar fi fost plasată mai jos, atunci invazia negrului ar fi fost îngreunată). Mutările 32—38 sînt firești, albul încercînd să evadeze spre centru, iar negrul să-l împingă spre margine. Negru 39 conectează în locul piesei albe capturate, închizînd ko-ul apărut aici, lăsîndu-l astfel pe alb să joace 40, un atac sever împotriva piesei negre 31. Negrul caută să scape în jos (41), albul își consolidează poziția din centru (42), negrul îi iese înainte (43), amenințînd cu extinderea spre stînga. Albul îl oprește (44), iar acum negrul

revine în partea dreaptă (45), într-o zonă aprig disputată atît de alb cît și de negru. 46 este normal, iar 47 este o mutare subtilă, obligîndu-l pe alb să decidă în care parte dorește să se extindă, în sus sau în jos ? Albul face mutarea 48 deasupra (dia 402), lăsîndu-l pe negru să intre în colț (49). Albul contraatacă însă cu 50 și în următoarele mutări (pînă la 58) recucerește mijlocul marginii din

Dia 402.

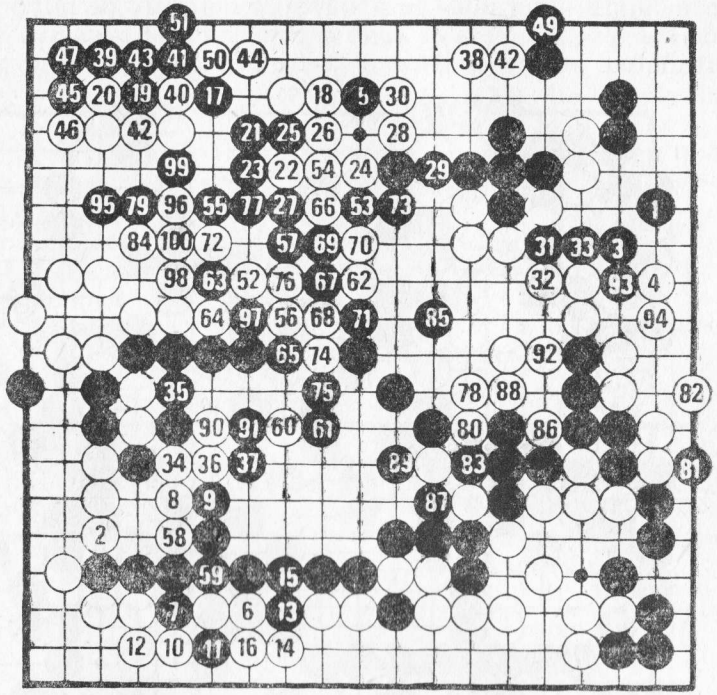


dreapta. Negrul încearcă să iasă din colț sau să-și facă ochi (59), dar albul strînge încercuirea (60, 62, 64) și negrul se resemnează să trăiască în colț (65, 67, 69). Evident, și grupul alb de aici este viabil, valorînd și cîteva puncte. Alb 70, 72 au rolul de a ajuta încercarea ulterioară a albului de a-și lega piesele de pe marginea de jos a tablei ; 74, 78 reușesc această legătură cu sacrificiul pieselor 70, 72. Negru 79 este o mutare solidă de apărare, dar era probabil mai bine dacă negrul ataca totuși în partea de jos a tablei, în stînga lui 24, de exemplu.

Albul invadează acum pe stînga (80), negrul se apără (81) și atacul albului continuă (82, 84, 86). Ultimele două piese vor fi și ele sacrificate în schimbul unui zid puternic spre colțul din stînga-sus (90, 92, 94, 98). În schimb, negrul se întărește spre centru

(91, 95, 99), asigurîndu-și aici în jur de 15—20 de puncte de teritoriu. Cu mutarea 100, albul își adjudecă colțul din stînga-jos, cu un cîștig probabil destul de mare.

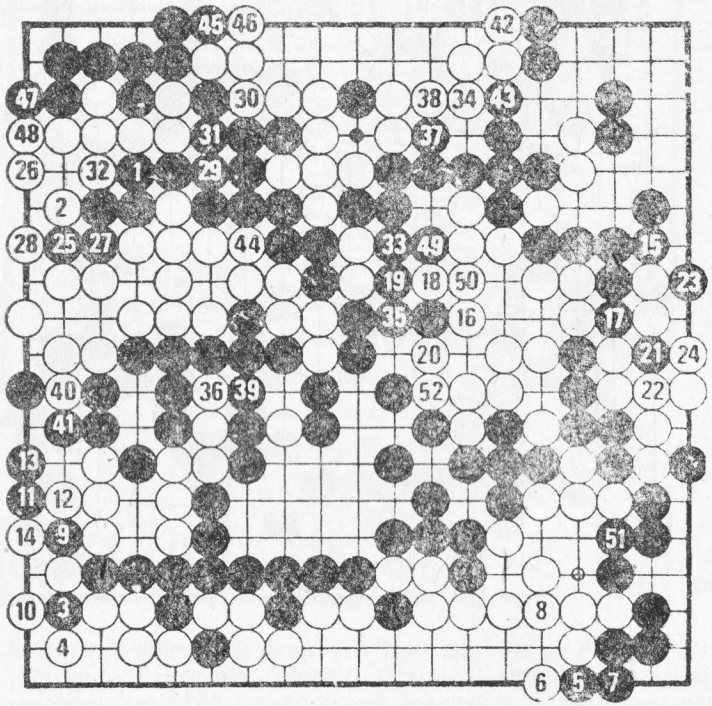
Următoarele o sută de mutări (notate din nou, pentru a ușura reprezentarea, de la 1 la 100) sînt indicate în dia 403.



Dia 403.

Negrul reia atacul în colțul din dreapta-sus (mutarea 1), dar albul îl ignoră pentru a-și lega piesele din colțul opus (2), ceea ce dă răgaz negrului să mărească breșa creată prin mutarea anterioară. Albul oprește înaintarea în jos (4), sacrificînd însă piesele 6 și 8 (de data aceasta, chiar 6 și 8, nu 106 și 108). Negrul nu insistă deocamdată, conturînd cu 5 un frumos moyo în partea de sus. Albul joacă acum foarte pasiv mutarea 6 jos, abandonînd piesele din dreapta-sus. Negru 7 este o mutare kikashi, albul contraatacă cu 8 și apoi se apără cu 10. Mutările 11, 13, încearcă să micșoreze cît mai mult teritoriul alb, închizînd în același timp, în sente, fisurile teritoriului negru (15). Ieșit în sente, negrul începe acum o invazie în colțul din stînga-sus (17). Invazia reușește (17, 19, 21, 23), dar, în schimb, albul se infiltrează în interiorul moyo-ului negru (24, 26, 28, 30). Cu 31, 33, negrul separă acum piesele albe atacate în dreap-

ta-sus, asigurîndu-și un cîștig considerabil aici, dar albul reintră în sente și cu 34 amenință salvarea pieselor 84, 86 și cîștigarea acestei zone. Negrul este obligat să captureze (35), ceea ce dă albului posibilitatea să continue înaintarea (36), în sente, apoi să atace în partea de sus a tablei (38). Negrul se întărește definitiv în colțul din stînga-sus (39—47) și din nou albul revine în dreapta (48). După mutările 50, 51, albul pune însă stăpînire definitiv pe mijlocul marginii de sus a tablei, ceea ce este în dezavantajul negrului. Din nou în sente, albul începe ofensiva în centru (52) și, într-o luptă locală



Dia 404.

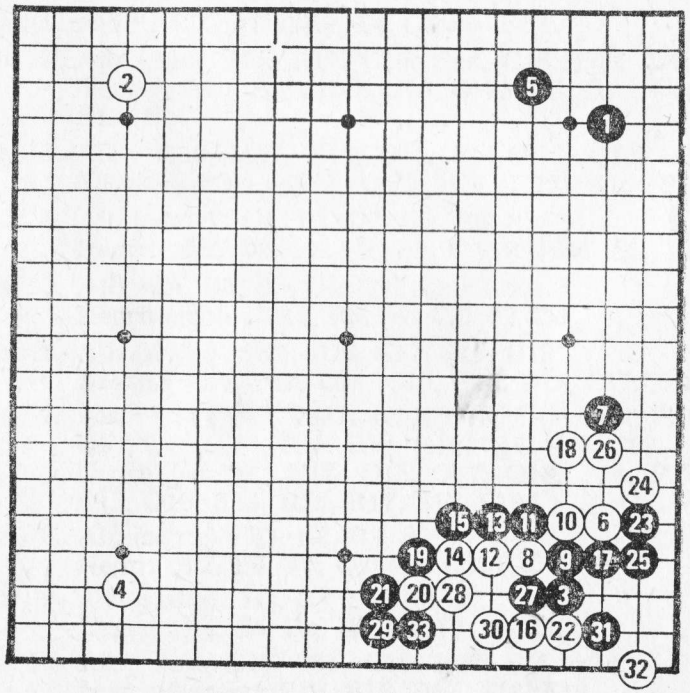
confuză, negrul încearcă să-și lege piesele din această parte (53, 55, 57). Albul 58 este tot o apărare sente lăsîndu-l acum pe alb să facă o mutare foarte importantă cu 60, amenințînd diminuarea teritoriului negru și eventual capturarea pieselor slabe din stînga. Negrul a găsit un răspuns excelent cu 61, albul abandonează încercarea începută cu 60, dar amenință din nou cu 62, de data aceasta grupul negru slab de sus. Negrul răspunde din nou excelent (63, 65) și lupta continuă în această zonă și puțin spre dreapta (78—82). De observat „erodarea" continuă a poziției negrului, cu întărirea pas cu pas a albului. Remarcați, de asemenea, schimbul 84, 85 și sacrificiul piesei 86, cu scopul capturării celor cinci piese negre din

dreapta sa (în același timp, atari împotriva celor cinci piese negre din stînga). Negrul 87, 89 capturează obligatoriu, alb 90 este kikashi și abia cu 92 albul definitivează capcana în jurul celor cinci piese negre. Pînă la 100, negrul continuă pătrunderea spre stînga, diminuînd considerabil zona controlată de alb.

Ultimele 25 de mutări ale partidei sînt indicate în dia 404 (din nou numerotate de la 1).Ele reprezintă faza yose, cu lupte locale de mai mică anvergură. Observați duelurile 3, 4, 9, 10, respectiv, 5, 6, 7, 8 din colțurile de jos și ale tablei, mica „eroziune" a teritoriului alb cu 9, 11, 13, duelul din centru (16, 18, 19, 20), cel din dreapta (21, 22, 23, 24), cel din stînga-sus (25—32). La 35 negrul este obligat să captureze, legîndu-și astfel aproape toate piesele de pe tablă. Observați noul schimb de mutări kikashi 36, 37, cu apărările corespunzătoare 38, 39, definitivarea granițelor (42 și 43, respectiv 45, 46 și 47, 48).

După mutarea 52, cei doi jucători cad de acord că partida s-a terminat. Urmează apărările în teritoriu, îndepărtarea prizonierilor, evaluarea punctajelor. În final, albul a învins... două puncte! Experimentatul Shusai a ieșit învingător, dar îndrăzneala concepției fuseki a lui Go Seigen a fost din plin remarcată.

Dia 405.



Cu titlu de curiozitate voi consemna aici, fără comentarii însă, una dintre cele mai scurte partide cunoscute, disputată între doi jucători profesioniști. De fapt această partidă este pe locul doi, o partidă și mai scurtă fiind consemnată acum vreo 50 de ani : unul dintre jucători nu a reușit să „citească" corect o scară și a cedat după numai 23 de mutări ! Partida de față a a vut loc în ianuarie 1966 și a opus pe I. Haruyama (5-dan), cu albele, lui N. Maeda (9-dan), cu negrele (komi de 5,5 puncte). După numai 33 de mutări, albul a cedat. Motivul : o eroare gravă și urmărirea unui joseki. Comentatorii acestei partide subliniază învățătura că alegerea eronată a unui joseki nu este nici pe departe la fel de primejdioasă ca alegerea corectă a unui joseki, dar urmărirea lui defectuoasă. Este ceea ce se întîmplă la mutarea 24. Fără a intra în detalii, iată în dia 405 poziția finală a partidei, evident defavorabilă albului.

11. PROBLEME, PROBLEME...

În cele ce urmează vă voi propune încă 70 de probleme de GO, preluate din cartea *The Game of GO*, de A. Smith, preluînd și clasificarea de acolo. Pozițiile corespunzătoare acestor probleme vor fi date prin coordonate Korschelt și nu prin diagrame. De fiecare dată jucătorul care mută primul va fi indicat prin menținerea *sente*.

a) Problemele în care se cere salvarea unor grupuri aflate în pericol :

Problema 1. Alb : B5, C4, D5, E2, E4, G2

Problema 2. Alb (A16, B11, B17, C10, C12, C16, D12, D15, D16,
Negru : A16, B11, B17, C10, C12, C16, D12, D15, D16,
E13, E14

Problema 3. Alb : M16, M17, N16, O15, P14, P17, Q18, R14, S15
Negru (sente) : N17, O16, P16, Q16, R16, S16, S18

Problema 4. Alb (sente) : O1, P2, Q2, Q3, R3, S3, S4
Negru : N2, O2, P1, P3, P4, Q4, R4, R6, S5, T4

Problema 5. Alb : A4, B5, B6, C4, D5, E2, E3, E4
Negru (sente) : A5, B3, B4, C3, D2, D3

Problema 6. Alb (sente) : B15, B16, C17, C18, D18
Negru : A15, B14, C14, C15, C16, D17, E17, E18

Problema 7. Alb : L18, M16, M17, N14, N18, O13, O19, P18, Q12,
Q13, Q17, Q18, R12, R14, R18, S14, S17, S19
Negru (sente) : N17, O15, O17, O18, P14, P17, Q14,
Q15, Q16, R13, R16, R17, S13, S18

Problema 8. Alb (sente) : Q3, R2, R3, S3
Negru : P2, P3, P5, Q2, Q4, R5, R7

Problema 9. Alb (sente) : B2, C3, D1, D3, E2
Negru : B4, C5, D4, E3, E4, F1, F2, G3

Problema 10. Alb : A16, B15, C15, C16, D17, S17, F18, G18
Negru (sente) : B16, B17, D18, E18, E19

Problema 11. Alb (sente) : Q15, R14, R15, R16, S17
Negru : P15, P17, Q13, Q14, Q16, R11, R12, R17, R18
Problema 12. Alb (sente) : R3, R4, R5, S2
Negru : O3, P3, Q4, Q6, R6, S6, T2
Problema 13. Alb : B4, C3, C4, C5, E4, F2, F3, H2
Negru (sente) : B3, C2, D3, E2, F1
Problema 14. Alb (sente) : C13, C15, C16, C17, E14, E15, E16
Negru : B14, B15, C12, C14, D13, D17, E12, E17, F15, F16, G13
Problema 15. Alb : M17, N18, O17, O19, P15, P17, R14, R16, S16
Negru (sente) : O18, P18, Q16, R17, S17
Problema 16. Alb : P2, P3, P6, Q2, Q4, R2, R4, R6, R7
Negru (sente) : Q3, R1, R3, R9, S2, S4, S5
Problema 17. Alb : B13, B14, B16, C13, D13, D14, D15, D18, E16, E17
Negru (sente : B15, C14, C15, C17, C18, D16
Problema 18. Alb (sente) : C7, D3, D5, D6, E2, E3, E7, F5
Negru : C2, C4, C5, C6, C9, C10, D2, E8, F2, F8, G3, G5, G6, J3
Problema 19. Alb : O2, O3, O4, O6, Q4, R4, R6, S5, T4
Negru (sente) : P2, P3, R3, S3, S4
Problema 20. Alb (sente) : Q17, R16, R17, S18
Negru : N17, O17, P16, Q16, R15, S16, S17

b) Probleme în care se cere capturarea unor grupuri :

Problema 21. Alb (sente) : B4, C4, D3, E3, F2, G3
Negru : A3, B3, C2, D2, E2
Problema 22. Alb : B16, C10, D13, D15, D16, D17
Negru (sente : B14, C12, C15, D18, E12, F14, F15, F17, G17
Problema 23. Alb (sente) : P17, P18, Q15, Q16, R13, R15
Negru : Q17, Q18, R16, S16
Problema 24. Alb : Q1, R2, R3, R5, S5
Negru (sente) : O2, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, R7, S7
Problema 25. Alb (sente) : B5, C5, C8, D5, E2, E4, F2, F3, F4
Negru : B4, C4, D2, D3, E3
Problema 26. Alb : B15, C15, C17, C18
Negru (sente) : B14, C12, C14, D15, D16, D17, F17
Problema 27. Alb (sente) : M16, O15, O16, O18, P18, Q14, R12, R15, R18, S16
Negru : L16, P17, Q16, Q18, S17, S18
Problema 28. Alb : Q2, R2, S3, S4, S5
Negru (sente) : P2, P3, Q3, R4, R5, R7, S6
Problema 29. Alb (sente) : B4, C4, C6, D4, E3, F3, G2, H3
Negru : B3, C3, D3, E2, F2

Problema 30. Alb : C17, C18, E16, E17, F15, G16 H16, H17, K16
Negru (sente) : B17, B18, C16, D14, D16, D17, E13, E15, G14, G15, G17, J14, J15, K17, L16
Problema 31. Alb (sente) : N17, P16, P17, P18, Q15, R13, R15, S14
Negru : Q16, Q17, Q18, R16, S15
Problema 32. Alb : P2, Q2, R3
Negru (sente) : N3, O3, Q3, Q4, R5
Problema 33. Alb : B16, B17, C17, D18, D19
Negru (sente) : C12, C14, C16, D16, D17, E18, F17
Problema 34. Alb (sente) : H3, K3, K4, M3, N4, O2, P3, P4, Q6, R5, S1, S4
Negru : P1, P2, Q3, R2, R3, S3
Problema 35. Alb (sente) : M17, O16, O17, P15, R13, R15, S15, S16
Negru : P16, Q16, Q18, R16, S17

c) Probleme *semeai*, în care două grupuri de tării aproximativ egale sînt angajate într-un duel local din care unul dintre grupuri trebuie capturat (fiecare grup poate supraviețui numai în dauna celuilalt) :

Problema 36. Alb (sente) : N17, P17, Q17, R17, S18
Negru : Q18, R14, R16, R18, S16, S17
Problema 37. Alb : O3, P2, Q2, R3, S3, S5
Negru (sente) : Q3, Q4, R2, R6, S2, S7
Problema 38. Alb : B15, B16, C15, C17, C18, D17, E18
Negru (sente) : B17, C16, D16, D18, E16, E17, F18
Problema 39. Alb (sente) : B2, B3, B4, C5, D3, D4, D6, F3, G2, G3
Negru : B5, B6, C2, C3, C4, C7, D2, E2, F2
Problema 40. Alb (sente) : B3, C2, C3, C4, D4, E3, F3, G2, G3
Negru : A3, A5, B4, B5, C5, D2, D3, D5, E2, E4, E5, F2
Problema 41. Alb : B14, B15, B16, B19, C15, C17, C18, D18, E17, F17
Negru (sente) : B13, B17, B18, C13, C14, C16, D15, D16, D17, E14
Problema 42. Alb (sente) : N17, O17, Q16, Q17, R18, S18
Negru : P18, Q15, Q18, R15, R17, S17
Problema 43. Alb : P2, P4, Q2, Q6, R3, R7, S3, S6
Negru (sente) : N3, O2, O3, P3, Q3, R4, R5, S4
Problema 44. Alb (sente) : A4, B5, C5, C7, D2, D3, D5, E3, E4
Negru : B3, B4, C2, C4, D4, D6, E5, E6, F2, F4, G3
Problema 45. Alb : B13, B14, B15, C15, C18, D16, D17, D18
Negru (sente) : B12, B16, C12, C13, C14, C16, C17, D15, E15
Problema 46. Alb : O2, O4, P2, P4, Q2, Q3, Q5, R5, R7, S4
Negru (sente : M3, N2, N3, O3, P3, Q4, R3, R4
Problema 47. Alb (sente) : Q11, Q12, Q13, R11, R14, R15, S16, T14
Negru : Q14, Q15, R12, R13, R16, R17, R18, S11, S13

d) Problema *oiotoshi*, în care un grup aproape încercuit de adversar reușește să scape (capturînd chiar o parte a pieselor atacante) printr-un atac neașteptat, uimitor :

Problema 48. Alb (sente) : P18, Q15, Q16, Q17, R17, R18, S17
Negru : O17, O18, P14, P16, Q14, R14, R16, S16, S18, T17

Problema 49. Alb : N5, O4, P3, P4, P6, Q2, R2, R7, S3, S6, T5
Negru (sente) : M4, N2, N4, O3, P1, P2, Q3, Q5, R3, R5, S5

Problema 50. Alb : A16, B13, B15, B17, B18, C14, C19, D16, D17, D18, E13, E16, F16, G14, G15
Negru (sente) : B16, C15, C16, C17, C18, D15, E15, F15, F17, G16, G17

Problema 51. Alb (sente) : B3, C1, C3, C4, C5, C6, D2, E3, F2
Negru : A3, B2, B4, B5, B6, C2, C7, D7, E4, E6, F4, G2, G3

Problema 52. Alb (sente) : A3, B4, C4, D3, D4, F2, F3, F4
Negru : B3, C3, C5, C6, D2, E2, E6, F1, G2, G4, G5, H3

Problema 53. Alb : A18, B15, B17, C14, C18, D14, D19, E14, E18, F15, F18, G19, H16, H17, H18
Negru (sente) : A16, B16, B18, C16, D15, D17, D18, E17, F17, G17, G18

Problema 54. Alb (sente) : Q16, Q17, Q18, R13, R14, R15, R16, R18, S16
Negru : O17, P12, P15, P18, Q13, Q15, R12, R17, S13, S14, S15, S17, S18, T16

Problema 55. Alb (sente) : A3, A4, B4, B6, C2, C3, C5, D1, D3, E3, F3, G3, H3, J2, J3
Negru : B1, B2, B3, C1, C4, D2, D4, E2, E4, F2, F5, G2, H5, H2, J1, K2, K3, K4

Problema 56. Alb : A9, A12, B8, B10, B11, B13, B14, B16, B17, C8, C15, D9, D15, E11, E13, E14
C15, D9, D15, E11, E13, E14
Negru (sente) : A18, B9, B12, B18, C9, C10, C11, C12, C13, C14, C17, D14, E15, E16

Problema 57. Alb (sente) : H17, J15, J18, L14, L15, M14, N15, N16, N17, O17, O18, P17, Q17
Negru : K17, L16, M15, M16, M18, N14, N18, O14, O19, P18, Q15, Q18, R16, R17

Problema 58. Alb : O4, O6, P2, P3, P8, Q9, R4, R5, R6, R9, S3, S4, S7, S9, T7, T8
Negru (sente) : Q3, Q4, Q5, Q6, Q7, R3, R7, R8, S2, S6, S8, T2

e) Probleme în care se cere legarea a două grupuri de piese, unul mai slab aflat în pericol și unul mai puternic :

Problema 59. Alb : A2, B2, B5, C6, D3, E5, E7, F5, G2, G3
Negru (sente : C1, C2, C3, C4, D4, G5, H2, H3, H4

Problema 60. Alb (sente) : B13, B17, C13, C17, D13, D16, D17, E17, F17
Negru : B15, C10, C14, C16, D11, E14, E16, F12, F14

Problema 61. Alb (sente) : M2, M3, P2, P3, R2, R3, R4, S5, S6
Negru : N4, P4, Q2, Q3, Q4, Q6, R5, S2, S3

Problema 62. Alb : M13, M15, N11, O11, O15, P13, Q9, Q14, R10, R15, S12, S16
Negru (sente) : O12, O17, P12, Q16, R11, R12, R13, R17, S13, S17

Problema 63. Alb : B2, B3, C2, C4, D6, F4, F7, G3, G5, H3, H5, J6, K5, L4
Negru (sente) : C3, D2, D3, E3, E5, F3, G4, J4, J5, K4, L3, M3

Problema 64. Alb : C12, C17, D9, D14, D18, E10, E12, E13, E17, F17, G15, H12, H14
Negru (sente) : C8, C9, C14, C15, C16, D10, E15, E16, F13, F14

Problema 65. Alb (sente) : H17, J17, K17, N15, O15, O17, P17
Negru : J16, K14, K16, M14, M16, N16, O13, Q14, Q17, R16

Problema 66. Alb (sente) : Q8, Q9, R3, R4, R5, R10, R11, R12, S2
Negru : P3, P5, P7, P8, P9, Q2, Q5, Q10, R2, R7, S1

f) Probleme în care se cere separarea a două grupuri de piese :

Problema 67. Alb (sente) : C15, D17, D18, E15, E17, G18, H18, J13, K13, K14, K15, K16, K17, K18
Negru : E18, F12, F17, F18, G13, G15, G17, H12, J11, J14, L12, L16, L18, M14, M16, N18

Problema 68. Alb (sente) : J3, K5, K6, L3, L4, L7, P3, P5, P7, Q2, Q3, Q9, R6
Negru : L5, L8, M3, M8, N3, N5, N7, O3, O8, P2

Problema 69. Alb (sente) : C15, D18, E13, E15, E16, E17, H18, J12, J15, J17, K13, K14, K15, K17
Negru : E18, E12, F13, F17, F18, G15, G17, H12, H13, J11, J14, L12, L16, L17, M14

Problema 70. Alb : H5, H7, H9, H10, J3, K3, K5, K7, K9, L2, L3, M2, M9, O4, O6, O7, O8, Q3, R3
Negru (sente) : G5, G6, G7, G9, H3, H4, H8, J2, M3, M5, M7, N2, N3, N5, N7, P2, Q2

Soluții : Rezolvările sînt date tot prin coordonate, indicînd pe rînd mutările cele mai rezonabile pentru cei doi jucători. Evident pot apare și alte variante de apărare, dar de regulă soluția se concentrează pe prima mutare și pe o anumită idee tactică.

Problema 1 : A2, B1, A4 sau A2, A4, B1
Problema 2 : C17, C18, D17, E17, B18, D18, A18, B19, A12, A14, B14
Problema 3 : O18, N18, Q17, R18, P18, N17, R17, O19, R19, P19, T17 sau O18, P18, R18 sau O18, R18, P18
Problema 4 : S2, R1, S1
Problema 5 : B1, A2, B2
Problema 6 : A17, B19, B18, A14, C19, A16, A19, B17, B16
Problema 7 : T16, T18, T14 sau T16, S12, T18
Problema 8 : S5, S6, T5
Problema 9 : C1
Problema 10 : B19
Problema 11 : S18, S19, S13, T18, S15, T17, T15 sau S18, S13, T16
Problema 12 : S5, T5, T4, S4, T2, T6, Q2 sau S5, T5, T4, S4, T2, Q2, S3, T4, T6, T4, T5, S1, S8
Problema 13 : A3, B1, B2, E3, A1, A2, C1
Problema 14 : F17, G17, F18, G18, D18, E18, D19, E19, D16, F19, B19, A18, B18, A17, D14, C18, B17, C19, B16 sau F17, G17, F18, G18, D18, E18, D19, E19, D16, F19, B19, C18, B18
Problema 15 : Q15, Q14, R15, S15, T16, S14, Q19, T17, S18, N19, R19
Problema 16 : T3, S6, T5, S3, R3
Problema 17 : A16, A17, A15, B18, B19, B17, A18, A19, C19
Problema 18 : C3, B3, B2, B1, A2, A3, B6, B5, A5, A1, D4, B4, B8, E1, B9
Problema 19 : S1, T2, T3, P1, Q1, Q2, Q3, R1, R2
Problema 20 : T17, S15, R19
Problema 21 : B1, B2, A1, E1, C1
Problema 22 : C14, E18, C18, E17, B17, C16, A17, A16, B19 sau C14, C18, E18, B18, C16, C17, A16, A15, A17, B15, C19, B19, A18 sau C14, C18, E18, C16, B19, C19, B18, B15, A15
Problema 23 : S18, R18, S19, R19, S17, R17, S15
Problema 24 : T5, T4, R4, S4, S2, S3, T2
Problema 25 : B2, A2, C2, D1, A4, A3, A5, B3, B1, D4, C1 sau B2, B3, C2, D1, A2, B1, A4, A3, D4.
Problema 26 : A15, A17, D18, C16, A16, B16, B18, sau A15, B16, D18
Problema 27 : R19, P14, O13, O17, N18, R17, P19
Problema 28 : T2, T5, T3, Q1, S2, R3, S1 sap T2, T5, T3, S2, Q1, R1, T1
Problema 29 : F1, D1, A3, A2, B1, C1, G1, B2, D2, C2, E1
Problema 30 : L18, G18, H19, D18, E19 sau L18, D18, F18, G18, F17, E18, H18

Problema 31 : S17, S16, S19, R18, S18, T18, T17, T16, Q19, R19, P19
Problema 32 : S3, S2, S4, T2, O2, P1, R1, R2, S1
Problema 33 : B19, B18, E19, C18, B15
Problema 34 : R1, N2, O3, O1, M1, M2, Q1, L2, N1, L1, N1, M1, T3, T2, T4
Problema 35 : S18, T17, R17, R18, T18, Q17, T16, R17, P18
Problema 36 : S19
Problema 37 : S4, R4, R5, T4, T2, T3, T6
Problema 38 : B18, D19, B19, C19, F19
Problema 39 : B1
Problema 40 : B1, A2, F1
Problema 41 : A18
Problema 42 : T18, R19, R16, S16, S15, S14, P17
Problema 43 : S2, R2, T3
Problema 44 : B2, A2, B1, C1, C3, A1, B2, B1, B5
Problema 45 : A16, A17, B18
Problema 46 : S2, S3, R2, T2, S1
Problema 47 : T12, T11, S10
Problema 48 : T18, T19, R19
Problema 49 : S2, S1, T2, T3, Q1, T1, S2
Problema 50 : B19, A19, A17, A15, E18
Problema 51 : A2, A1, A4, A5, D1
Problema 52 : C2, B2, B1, C1, A2
Problema 53 : B19, C19, C17, A19, B18, B19, A17
Problema 54 : T15, T14, T18, S19, T17, T19, T17, T18, R19, S11, T17, S17, T18
Problema 55 : H1, G7, E1, F1, D1
Problema 56 : D15, A15, A13, A14, A17
Problema 57 : M17, L17, N19, M19, L18, K18, K19, L19, J19
Problema 58 : T3, S5, T4
Problema 59 : F4, E4, F3, E3, F2
Problema 60 : A15, A16, B16, A14, C15
Problema 61 : Q1, S4, R1, O3, N1, O2, O1
Problema 62 : S15, T15, S14, R16, Q15, R14, P14
Problema 63 : J2, H2, H1, J3, K3, H4, G1, F2, F1
Problema 64 : F12, F11, D11, E11, B17, B18, B11, B12, A12, B13, B14, A13, D12
Problema 65 : L16, M15, M18, L18, M17, L17, L19
Problema 66 : S8, S7, T7, R8, Q7, S9, R9, R6, T8, T5 cau. S8, S7, T7, R8, Q7, R9, S9, T6, Q6
Problema 67 : G16, F16, G14, F14, F15
Problema 68 : N6, M6, O6, M7, M4
Problema 69 : G16, F16, G14, H15, F15
Problema 70 : K6, J6, L6, J8, F4.

12. UN REGULAMENT SINTETIC AL GO-ULUI

a. La începutul partidei tabla este goală.

b. Jucătorii mută pe rînd, primul fiind negrul.

c. Se poate juca și pas.

d. O mutare (diferită de pas) constă în plasarea unei piese într-o intersecție liberă a tablei, cu restricțiile de la punctele *f* și *j*.

e. Un grup de piese complet lipsit de libertăți este capturat și îndepărtat de pe tablă.

f. Sinuciderea este interzisă.

g. Obiectivul jocului este formarea de teritoriu ; în finalul partidei punctele de intersecție din fiecare teritoriu se numără și la total se adaugă numărul prizonierilor capturați. Cîștigător este jucătorul care realizează mai multe puncte.

h. Jocul se termină prin înțelegerea celor doi jucători ; cel care urmează să mute propune adversarului încheierea partidei. Doar cu acordul acestuia partida poate lua sfîrșit.

i. În final grupurile de piese care nu-și pot forma doi ochi prin joc alternativ sînt eliminate, fiind considerate prizonieri, fără a fi nevoie să se joace efectiv ; capturarea efectivă nu este deci obligatorie.

j. În ko nu se recapturează imediat.

k. În seki piesele sînt vii, dar nici un jucător nu are teritoriu aici.

l. Dacă ambii jucători pasează, atunci partida se încheie.

m. Dacă întreaga configurație a tablei se repetă de trei ori (din cauza unor ko-uri simultane, de exemplu), atunci partida este anulată.

n. În partidele cu handicap, piesele handicap se așază în poziții bine stabilite ; prima mutare efectivă o are albul, apoi jocul continuă în mod obișnuit.

p. În lipsa unui arbitru, toate dilemele care nu se pot rezolva în raport cu regulile anterioare se rezolvă prin joc efectiv.

13. GLOSAR DE TERMENI UZUALI

În limbajul jucătorilor de GO din toată lumea au intrat o serie de termeni de specialitate din limba japoneză. Unii au apărut și în cartea de față. Numărul lor este mult mai mare, dar numai cîțiva sînt suficient de frecvenți pentru a fi într-adevăr indispensabili : atari, ko, seki, moyo etc. Ceilalți apar totuși adesea în revistele și cărțile de GO, de aceea este bine să fie cunoscuți. Lista care urmează conține mai multe cuvinte și expresii decît au fost folosite aici, tocmai în acest scop.

Trebuie remarcat că unii dintre acești termeni specifici GO-ului și, cum spuneam, unanim acceptați în toate țările, ar putea fi traduși, adoptîndu-se un termen românesc pentru exprimarea curentă în GO, dar pentru mulți alți termeni traducerea ar suna greoi și incomplet sau cu conotații incorecte, de aceea cred că este mai bine să se păstreze terminologia în limba japoneză.

Aji — fisură, amenințare latentă, adesea provenind de la niște piese abandonate într-o formație adversă.

Atari — situația unui grup de piese avînd o singură libertate.

Bootsugi — trei piese aliniate, vecine.

Boshi — o mutare care „pune capac" unei piese adverse (mutarea 5 din dia 360, pentru piesa neagră din punctul de handicap).

Chuban — partea de mijloc a unei partide.

Dame — punct neutru.

Damezumari — penurie de libertăți.

Dan — rang atribuit jucătorilor puternici.

De-giri — a intra între două piese adverse, separîndu-le.

Furikawari — schimb de teritorii potențiale.

Fuseki — deschidere, prima parte a unei partide.

Geta — rețea, plasă (mod de a captura piese).

Gote — opus lui *sente ;* al doilea, la mutare, fără inițiativă.

Hane — o mutare în diagonală, în contact cu o piesă adversă.

Honinbo — mai multe secole, numele șefului Academiei de GO ; astăzi al doilea mare titlu anual în Japonia, după *Meijin.*

Hoshi — unul dintre punctele de handicap.

Ichigo-masu — „pătratul dulgherului".

Ikken-tobi — salt peste un interval de o linie.

Joseki — schemă de joc cu mutările cele mai rezonabile de ambele părți.

Judan — „10-*dan*", important titlu disputat anual în Japonia.

Kakari — atacul unei piese la colț.

Keima — două piese așezate ca mutarea calului la șah.

Kikashi — mutare cu răspuns forțat.

Ko — poziție în care este posibilă (dar interzisă) capturarea și recapturarea imediată repetată.

Kogeima = *keima*.

Komi — 4,5 sau 5,5 puncte care se scad uneori din punctajul negrului pentru a compensa avantajul de a muta primul.

Komoku — un punct 3 ×4.

Korigatachi — aglomerare de piese folosite neeficient.

Kosumi — extindere pe diagonală.

Kyu — rang atribuit jucătorilor mai slabi.

Me ari me nashi — „eu am un ochi și tu nu ai".

Meijin — cel mai important titlu anual profesionist japonez.

Miai — puncte care, dacă unul este ocupat de adversar, putem să-l ocupăm pe celălalt și invers, realizînd același obiectiv.

Moyo — schiță de teritoriu.

Nikken-tobi — extindere peste două linii.

Ogeima — o formație ca săritura calului la șah, dar mai largă decît *kogeima*.

Oiotoshi — duel local, mod ingenios, neașteptat de a salva un grup de piese.

Sabaki — dezvoltarea pieselor, de obicei pentru a ieși dintr-un atac.

San-san — punctul 3 × 3.

Seki — impas local în care două grupuri sînt vii fără a avea doi ochi.

Semeai — duel local între două grupuri, dintre care unul va fi capturat (nici unul nu are doi hochi).

Sente — a putea juca oriunde, a avea inițiativa ; opus lui *gote*.

Shicho — scară, metodă de captură.

Shicho—atari — mutare așezată în calea unei scări pentru a o întrerupe.

Shimari — formație de colț, constituită din două piese.

Shodan — 1 *dan*.

Tengen — punctul central de handicap.

Tenuki — a juca în altă parte a tablei, ignorînd ultima mutare a adversarului.

Tesuji — o mutare deșteaptă.

Tewari — analiza unui *joseki*.

Tsuke — contact între piese adverse.

Tsugi — legătură între piese de aceeași culoare.

Tsume-GO — probleme de viață și moarte.

Ute-gaishi — revenire, mod de captură.

Wariuchi — invazie.

Watari — pod, legătură pe dedesubtul pieselor adverse.

Yose — ultima parte a unei partide, final.

Yosu-miru — mutare care-l determină pe adversar să-și dezvăluie intențiile strategice.

14. ÎNCHEIERE (ȚINÎND LOC DE BIBLIOGRAFIE)

În bibliotecile publice din țara noastră nu există, cred, nici o carte de GO (sau n-am fost eu în stare să le descopăr). Lucrarea de față a fost deci posibilă numai și numai datorită amabilității unor persoane care au avut șansa să-și achiziționeze cărți de GO personale și care mi le-au pus la dispoziție cu o solicitudine deosebită.

Este vorba, în primul rînd, de profesorul Solomon Marcus, cel care mi-a inoculat „microbul" GO-ului prin *Lessons in the Fundamentals of GO* (T. Kageyama, The Ishi Press, Tokyo, 1972) și *Strategic Concepts of GO* (Y Nagahara și R. Bozulich, The Ishi Press, Tokyo, 1972), de dr. Walter Schmidt, din Timișoara, cel mai vechi jucător de GO din țara noastră și printre cei mai puternici (aproximativ 3-dan amator), care mi-a dăruit vreo douăzeci și cinci de numere din *GO Review*, precum și cartea (în două volume) *Modern Joseki and Fuseki* (Sakata Eio, The Ishi Press, Tokyo, 1968) și de scriitorul Adrian Rogoz, care mi-a dăruit o copie a cărții lui R. J. Girault, *Traité du jeu de GO* (Librairie L'impense radical, Paris, 1977).

Prin intermediul Federației Japoneze de GO am intrat apoi în posesia excelentei *GO for Beginners* (K. Iwamoto, The Ishi Press, Tokyo, 1972), *What's Your Rating ?* (N. Miyamoto, The Ishi Press, Tokyo, 1975), iar cu ajutorul ing. Flavius Florea, am reușit să-mi fac o copie după *The Game of GO*, de Arthur Smith, prima carte în engleză dedicată GO-ului (1908). Unele materiale de GO mi-au fost puse la dispoziție de George Stihi și Al Bitang.

Tuturor acestor persoane le exprim și pe această cale cele mai calde mulțumiri. Datorez, de asemenea, vii mulțumiri redacțiilor revistei *Viața studențească* și revistei *Flacăra-Rebus* pentru entuziasmul arătat popularizării GO-ului, conducerilor Casei de Cultură „Mihai Eminescu" sector 2, București, și Casei de Cultură „Grigore Preoteasa" a studenților din București, sub auspiciile cărora au fost organizate primele cercuri de GO bucureștene, precum și lui Dorin Popescu (Timișoara), Cristian Andreiana, Tudor Macovei, Radu Baciu, George Stihi, Victor Racolța și multor altor jucători de GO, cu care am petrecut clipe de mare încîntare (și încordare) în fața tablei de GO.

Am lăsat la urmă, pentru a slublinia cu deosebire, meritul revistei *Știință și tehnică* și în special al redactorului șef, împătimitul de nou, ing. Ioan Eremia Albescu, în popularizarea GO-ului în România : în revista *Știință și tehnică* a apărut, începînd cu luna decembrie 1982, prima rubrică românească de GO. În lipsa acestei inițiative, ar mai fi trecut probabil un număr de ani pînă ce GO-ul ar fi devenit cunoscut și la noi.

În sfîrșit nu poate fi în nici un fel supraestimat sprijinul dat GO-ului românesc de către RECOOP-CENTROCOOP care, în cadrul ambițiosului program de jocuri logice reunit sub emblema JECO, a lansat în 1984 pe piață frumoasele jocuri de GO pe care cititorul desigur le cunoaște. Mulțumirile cele mai călduroase se cuvin doctorului în economie Gheorghe Fețeanu, directorul RECOOP și coordonatorul „campaniei" JECO, una dintre mințile luminate care a schimbat fața industriei românești de jocuri logice și cu sprijinul căruia a apărut și cartea de față.